VII. évfolyam 1. szám, 1996. január

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MELLÉKLETÜNKBEN:

a legfrissebb **MORTAL KOMBAT 3** speckók, a leggyilkosabb **WARCRAFT 2** varázslatok, a legtutibb **TRÜKKÖK** minden géptípusra, és a 100 legnyerőbb tipp a **COLONIZATION**-hoz.

Ásatás!

Földünk biztos pusztulása helyett idegen civilizáció nyomaira bukkanunk: ez kutatásunk eredménye a **THE DIG**-ben.

Lázadás!

Ismét kitört a rebellió. A cél nemesebb, az akció kajakabb. Ezt nyújtja a **REBEL ASSAULT 2**.

Támadás!

A hörgéseket elnyomja a csatazaj, édeskés vérszag úszik a levegőben: a **WARCRAFT 2**-ben gőzerővel arat a halál.

Leírások: **SHANNARA, GRAND PRIX MANAGER, KNIGHT'S CHASE**

Ismertetők: **11TH HOUR, MISSION CRITICAL, FRANKENSTEIN, VOODOO LOUNGE**

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. JANÁR 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad 19999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 17999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép..... 10999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad 9999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék..... HÍVJ !

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	79999.-	NHL ALL STAR HOCKEY	HÍVJ!
SATURN joystick	5999.-	PANZER DRAGON	HÍVJ!
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	HÍVJ!	RAYMAN	HÍVJ!
SATURN NTSC adapter	HÍVJ!	SHINOBI X	HÍVJ!
SATURN játékok:		STREET FIGHTER MOVIE	HÍVJ!
BUG!	HÍVJ!	TOH SHIN DEN (JAP)	HÍVJ!
DAYTONA USA	HÍVJ!	V OPEN TENNIS (JAP)	HÍVJ!
F1 LIVE FORMATION (JAP)	HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER 2	HÍVJ!
FIFA '96	HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER REMIX	HÍVJ!
HANG ON GP 95 (JAP)	HÍVJ!	VIRTUA RACING (USA)	HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL!	HÍVJ!	WING ARMS (JAP)	HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	69999.-	NBA JAM T.E.	HÍVJ!
SONY PSX memória kártya	6999.-	NOVASTORM	HÍVJ!
SONY PSX CONTROL PAD	5999.-	OFF WORLD INTERCEPTOR	HÍVJ!
SONY PSX ARCADE JOY	HÍVJ!	RAIDEN PROJECT	HÍVJ!
SONY PSX összekötő kábel	7999.-	RAPID RELOAD	HÍVJ!
PSX játékok:		RAYMAN	HÍVJ!
AIR COMBAT	HÍVJ!	RIDGE RACER	HÍVJ!
CYBERSLEED	HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE	HÍVJ!
DESTRUCTION DERBY	HÍVJ!	STRIKER	HÍVJ!
DOOM	HÍVJ!	TEKKEN	HÍVJ!
EXTREME GAMES	HÍVJ!	THUNDERHAWK 2	HÍVJ!
FIFA '96	HÍVJ!	TOSHINDEN	HÍVJ!
GOALSTORM	HÍVJ!	TOTAL ECLIPSE TURBO	HÍVJ!
HIGH OCTANE	HÍVJ!	TWISTED METAL	HÍVJ!
KILEAK THE BLOOD	HÍVJ!	WARHAWK	HÍVJ!
LEMMINGS 3D	HÍVJ!	WIPE OUT	HÍVJ!
LOADED	HÍVJ!	WORMS	HÍVJ!
LONE SOLDIER	HÍVJ!	WWF WRESTLE MANIA	HÍVJ!
MORTAL KOMBAT 3	HÍVJ!		

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	HÍVJ!	NES ACTION REPLAY	5999.-
GAME BOY tölthető elem	HÍVJ!	SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-	SEGA MEGA CD ADAPTER	7999.-
MD HI-FI KÁBEL	1999.-	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	HÍVJ!
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	HÍVJ!	SNES CONTROL PAD	3499.-
MD JOY - SG6 (6 gombos)	3499.-	SNES JOY - ACTION PAD	HÍVJ!
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos)	HÍVJ!	SNES JOY - SN6	3499.-
MD SCART KÁBEL	1999.-	SNES SCART KÁBEL	1999.-
MS JOY - CONTROL PAD	1999.-	SUPER GAME BOY	9999.-

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999.-	PC JOY - FX 2000	2999.-
AMIGA EGÉR	HÍVJ!	PC JOY - HAWK+	2999.-
CD32 JOYPAD	HÍVJ!	PC JOY - NAVIGATOR STICK	HÍVJ!
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999.-	PC JOY - OPTIX	7999.-
COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000	HÍVJ!	PC JOY - PC100 CONTROL PAD	HÍVJ!
COMMODORE JOY - CONTROL PAD	HÍVJ!	PC JOY - POWER PAD	HÍVJ!
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO	HÍVJ!	PC JOY - SPRINT PAD	HÍVJ!
COMMODORE JOY - QJ II TURBO	HÍVJ!	PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	HÍVJ!
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	HÍVJ!	PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	HÍVJ!
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER RCS	HÍVJ!
PC EGÉR (2-3 gombos)	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER TQS	HÍVJ!
PC JOY - COMPETITION PRO	HÍVJ!	PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER	HÍVJ!
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999.-	PC JOY - TORNADO	2999.-
PC JOY - EDGE II	2999.-	THRUSTMASTER ACM GAME CARD	HÍVJ!
PC JOY - FLIGHT MAX	5999.-		

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (MINDEGYIK ÚJSÁG CD MELLÉKLETTEL)
CD ROM GAMES
PC FORMAT
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE, X-GEN
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO) + CD
C AND VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
TOTAL (NINTENDO)
ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD
PSX OFFICIAL (PSX) + CD

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékprogramokat adok:
– Papírrégiségekért,
– Részvényekért,
– Kéziratokért,
– Értékesebb könyvekért.
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA	5999	
ARCADE POOL	1999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
BAAL	899	
BANSHEE-A1200	4999	
BENEFACTOR	3999	
BIRDS OF PREY	HIVJ	
BLACK CRYPT	HIVJ	
BLOB	3499	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
BUDOKAN	2999	
BURNING RUBBER AGA	2999	1999
CADAVER + PAYOFF	2999	
CAMPAIGN	HIVJ	
CAMPAIGN 2	HIVJ	
CANNON FODDER 2	HIVJ	
CHUCK ROCK	HIVJ	
COLONIZATION	6999	
DENNIS AGA	2999	
DESERT STRIKE	HIVJ	
DEVIOUS DESIGN	1499	
DISPOSABLE HERO	3999	2999
DUNE	HIVJ	
DYNASTY WARS	999	
EPIC	HIVJ	
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HIVJ	
EXC. GAMES COLLECTION	4999	3999
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	HIVJ	
JIMMY WHITE SNOOKER	2999	
JURASSIC PARK	HIVJ	
K240	HIVJ	
LINKS GOLF CHALLENGE	1999	
LION KING AGA	4999	
LOTUS TRILOGY	4499	2999
MENACE	999	
MICROPROSE F1 GP	3999	
MORTAL KOMBAT	HIVJ	
NIGEL MANSELL		
WORLD CHAMPIONSHIP	4499	2999
NINJA REMIX	1999	
OUT TO LUNCH	2999	
OUTRUN EUROPA	1999	
OVERLORD	HIVJ	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	
PREMIER MANAGER 3		
MULTI EDITION	2999	
RISE OF ROBOTS	4999	
RISE OF ROBOTS AGA	5999	
ROAD RASH	HIVJ	
ROBOCOP 3	HIVJ	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-AGA 1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SENSIBLE GOLF	5999	
SENSIBLE W. SOCCER	HIVJ	
SHADOW FIGHTER	HIVJ	
SHADOW WORLDS	2999	
SKIDMARKS	3999	
SPACEHULK	HIVJ	
SUBWAR 2050 AGA	2999	
SYNDICATE	HIVJ	
THE KILLING GAME SHOW	1499	
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
TORNADO	HIVJ	
TREASURES OF SAVAGE F.	3499	
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999	
TURRICAN	1999	
TURRICAN 2	1999	
UFO AGA	4999	2999
WING COMMANDER	HIVJ	
WRECKERS	999	
NIGEL MANSELL		
WORLD CHAMPIONSHIP	4999	
PINBALL FANTASIES	4999	
PIRATES GOLD	4999	
PREMIERE	3999	
RISE OF ROBOTS	7999	3999
SHADOW FIGHTER	5999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	4999	
SUMMER OLYMPIX	1999	999
SUPERFROG	3999	2999
SUPER METHANE BROTHERS	2999	
SUPER PUTTY	2999	1999
SURF NINJAS	2999	999
TOP GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	
UNIVERSE	5999	3999
WORMS	HIVJ	
ZOOL	3999	2999
ZOOL II	4999	3999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999	3999
ALFRED CHICKEN	3999	2999
ALIEN BREED 3D	HIVJ	
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALL TERRAIN RACING	4999	
BATTLE TOADS	3999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	3999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	
DISPOSABLE HERO	4999	2999
DRAGON STONE	3999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
INTERNATIONAL KARATE +	2999	999
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	999
LOTUS TRILOGY	4999	
MICROCOSM	7999	

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	
ROBOCOP 3	999	
TOKI	999	

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699	
ACROJET	699	
AIRBORNE RANGER	699	
ALIEN 3	299	
ARMALYTE	699	
BADLANDS	699	
BLUE BARON	699	
CALIFORNIA GAMES	699	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	
CRACKDOWN	699	
DELTA	699	299
DOUBLE DRAGON	699	
DRAGONS OF FLAME	699	
F15	699	
FLIMBO S QUEST	699	
FORGOTTEN WORLDS	699	
GAMES WINTER EDITION	699	
GEMINI WINGS	699	
GO FOR GOLD	699	299
GRAND MASTER CHESS	699	
HAWKEYE	699	
HEROES OF THE LANCE	699	
HUNTERS MOON	699	
INDIANA JONES FATE OF ATL.	699	
LAST DUEL	699	
LAST V8	699	
LED STORM	699	
LEMMINGS	1999	
MC DONALD LAND	299	
MERCS	699	
MICROPROSE SOCCER	699	
MOONWALKER	699	299
MULTIMIXX I	699	299
MULTIMIXX IV	699	299
MULTIMIXX V	699	
NIGHTSHIFT	699	299
NINJA COMMANDO	299	
NINJA RABBITS	699	
OUTRUN	699	
OUTRUN EUROPA	699	
PIRATES	999	
Q10 TANK BUSTER	699	
QUEDEX	699	299
RICK DANGEROUS 2	699	299
ROBOCOD	699	299
RODLAND	699	
SILKWORM	699	
SKATIN USA	699	
SOCCER DOUBBLE 2	299	
SOCCER DOUBBLE 3	699	
SOLO FLIGHT	699	
ST DRAGON	699	
STRIDER 2	699	
SUMMER CAMP	699	299
SUPER MONACO GP	699	
SUPER SCRAMBLE	699	
SWIV	699	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIGER ROAD	699	
TITANIC BLINKY	699	
TURBO CHARGE	699	
TURRICAN	699	
TUSKER	699	
WINTER GAMES	699	

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BAAL	799	
BBURAGO RALLY	999	
BLUES BROTHERS	699	599
BUDOKAN	999	
CAPTAIN FIZZ	799	499
CHUCK ROCK	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD 2	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	999	599
F16 COMBAT PILOT	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
HUDSON HAWK	799	
INDIANA JONES IV ARCADE	999	
JAMES POND	699	
JAWS	699	
JUDGE DREED	999	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS EDSPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
MICROPROSE SOCCER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	699	499
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
RAMBO 3	999	
ROAD RUNNER	699	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	999	
STEIGAR	699	499
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TEENAGE M.NINJA TURTLES	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	999	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
VENDETTA	999	
WINTER SUPER SPORTS 92	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADVENTURES OF DR FRANKENS.	8900	5900
BATTLE BLAZE	7900	5900
BLACKTHORNE	9900	
HARLEY	7900	5900
JAMES BOND JR	7900	5900
KENDO RAGE	7900	5900
MEGAMEN SOCCER	9900	
PUSH OVER	5500	3500
THE UNTOUCHABLES	9900	5900
X KALIBER 2097	8900	5900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900	
BIG SKY TROOPER	11900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DIRT RACER	11900	
DONKEY KONG 2	HIVJ	
DOOM	14900	
EARTHWORM JIM 2	HIVJ	
HAGANE	9900	7900
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE BOOK	HIVJ	
JUSTICE LEAGUE	12900	
KIRBYS GHOST TRAP	11900	
LION KING	HIVJ	
LOST VIKINGS	7900	
MASK	12900	
MECHWARRIOR 3050	HIVJ	
MICRO MACHINES	8900	
MICRO MACHINES 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	13900	
NBA LIVE 96	12900	
NHL 96 HOCKEY	12900	
PHANTOM 2040	9900	
POWER DRIVE	9900	
PRIMAL RAGE	14900	11900
STARGATE	11900	8900
STARWING	7900	
SUPER BOMBERMAN 3	12900	
SUPER TURRICAN 2	12900	
TETRIS AND DR MARIO	8900	
THEME PARK	11900	
TIME COP	12900	
TINY TOON	6900	
URBAN STRIKE	12900	
YOSHI S ISLAND S. MARIO 2	HIVJ	
WEAPONLORD	12900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN	HIVJ	
BUBSY II	6900	
DUCK TALES 2	6900	
EARTHWORM JIM	HIVJ	
FIFA INT. SOCC.	6900	
JUNGLE BOOK	HIVJ	
JUNGLE STRIKE	6900	
KIRBY S DREAMLAND 2	6900	
LION KING	HIVJ	
MEGA MAN IV	6900	
MICKEY MOUSE V	6900	
MORTAL KOMBAT 3	HIVJ	
NHL HOCKEY 95	6900	
POWER RANGERS	6900	
PRIMAL RAGE	6900	
STREET FIGHTER 2	6900	
SUPER BATTLE TANK	6900	
TETRIS 2	5900	
TURTLES III	6900	
WATERWORLD	6900	

32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900	7900
COSMIC CARNAGE	13900	9900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	12900	6900
SPACE HARRIER	11900	7900
MOTO CROSS	13900	

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	5900
BUBBLE AND SQUEAK	7900	5900
DR ROBOTNIKS MEAN MACH.	7900	5900
NFL FOOTBAL94	8900	5900
OUTRUNNERS	9900	5900
SOCKET	7900	
SUBTERRANIA	8900	5900
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	7900	5900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ALIEN 3	7900	
BARNEY THE DINO	7900	
BONANZA BROS	5900	
CHAOS ENGINE	7900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
CRASH DUMMIES	7900	
DEMOLITION MAN	11900	9900
EARTHWORM JIM 2	13900	
ECCO THE DOLPHIN 2	9900	
ETERNAL CHAMPIONS	6900	
EX MUTANTS	6900	
FIFA 96	HIVJ	
FLASHBACK	9900	
GENERAL CHAOS	5900	
GLOBAL GLADIATORS	6900	
HOOK	7900	
JUNGLE STRIKE	9900	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	
LANDSTALKER	8900	
LETHAL ENFORCERS 2	9900	
LHX ATTACK CHOPPER	5900	
MAN OVERBOARD	6900	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	
MEGA SWIV	7900	
MEGA TURRICAN	5900	
MICKEY MANIA	9900	
MIGHTY MAX	5900	
MISS PACMAN	7900	
MORTAL KOMBAT 3	13900	
NBA LIVE 96	12900	
NHL 96 HOCKEY	11900	
ONSLAUGHT	6900	
OUTRUN 2019	5900	
PAGEMASTER	6900	

Pirossal jelöltük akciós árainkat, melyek a raktáron levő készletek erejéig érvényesek.

Listánk folytatása a hátsó belső borítón található

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!



90/1 79,- (ELFOGYOTT)	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-		
90/7 79,-	91/1 79,- (ELFOGYOTT)	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,- (ELFOGYOTT)		
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,- (ELFOGYOTT)	91/10 98,-	91/11 98,- (ELFOGYOTT)	91/12 98,- (ELFOGYOTT)		
92/1 98,- (ELFOGYOTT)	92/2 98,- (ELFOGYOTT)	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-		
92/7-8 196,- (ELFOGYOTT)	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,- (ELFOGYOTT)		
93/2 138,- (ELFOGYOTT)	93/3 138,- (ELFOGYOTT)	93/4 138,- (ELFOGYOTT)	93/5 138,- (ELFOGYOTT)	93/6 138,- (ELFOGYOTT)	93/7-8 276,- (ELFOGYOTT)		
93/9 168,- (ELFOGYOTT)	93/10 168,- (ELFOGYOTT)	93/11 168,- (ELFOGYOTT)	93/12 168,- (ELFOGYOTT)	94/1 168,- (ELFOGYOTT)	94/2 168,- (ELFOGYOTT)		
94/3 168,- (ELFOGYOTT)	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,- (ELFOGYOTT)		
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-		
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-	95/11 318,-	95/12 318,-

Boldog új esztendőt mindenkinek! Remélem nektek szerencsésebben kezdődött az év, mint nekünk. Egy különösen veszélyes vírusfertőzés (nem a Péntek 13, hanem az úgynevezett influenza) miatt 1 hetet csúsztunk a megjelenéssel. Viszont hiszünk a mondásban: ami rosszul kezdődik, biztos jól folytatódik és végül jól sül el. Ránk is fér majd a szerencse, hiszen rövid előkészítő munka után nagy lépésre szánjuk el magunkat; a már előzőleg beharangozott arculatváltás áprilistól várható. Olvasóinkat a februári számban komoly kérdőíves közvéleménykutatásnak szeretnénk alávetni, hiszen a változtatás csak egyetértésben valósulhat majd meg. A kérdőív összeállítása folyamatban van, addig is készítsétek gondolataitokat.

Egy röpke beszámoló erejéig visszakanyarodnék az óévhez, egészen pontosan annak legutolsó eseményéhez, a Computer Karácsonyhoz. Sajnos évről-évre kevesebben látogatják a rendezvényt, legalábbis a jegyeladási összesítés ezt jelzi, bár mi a standon állva nem nagyon éreztük, hogy lanyhult volna a roham. A drágaság ellenére azért mégis sokan érkeztek vásárlási szándékkal, persze 1-1 óriásposzter, meg a két nap alatt kiosztott 3000 ingyen újság sokat dobott a vásárlási kedven. A standunkon eredetileg az Ultra 64-et szerettük volna kiállítani, de bennünket is váratlanul ért a hír: a gép japán kiadását '96 márciusig, amerikai piacradobását pedig szeptember végéig eltolták, európai változata pedig a hírek szerint csak valamikor '97 elején várható (akkor meg már minek). A témáról bővebben a Hírekben olvashattok. Azért volt PS-X-es Mortal 3, Destruction Derby és WipeOut, Pentium erőgépeken, élethű kormányok segítségével pedig a Screamer és a Fatal Racing pörgött, nomeg az EF2000 bemutató zajlott. Mi nagyon élveztük, és sokak már helyben, illetve számosan levélben jelezték, hogy körükben is osztatlan sikert aratott a kiállítás. Egyedül a hely szűkösségével voltak problémák, de sokak megnyugtatására közölhetem, hogy előrehaladott tárgyalások folynak a már régen bevált, műegyetemi karácsonyozásról '96-ban.

Zolee



KÖVETKEZŐ SZÁMUNK FEBRUÁR KÖZEPÉN JELENIK MEG.

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

VII. évfolyam 1. szám 1996 január

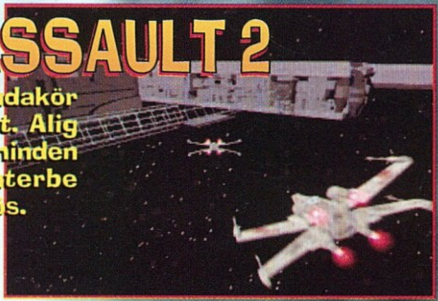
576 KByte

TARTALOM

Idei első számunk a "második részek" jegyében fogant. Számos nagy anyag vált történelemmé azzal, hogy újabb epizódja jelent meg. Persze vannak olyanok is, amelyek egycsapásra sztárokká válnak. Ezek közül is bemutatunk néhányat...

REBEL ASSAULT 2

A Star Wars mondakör újabb taggal bővült. Alig hihető, de igaz: minden eddigi részt kenterbe ver az új trónörökös.



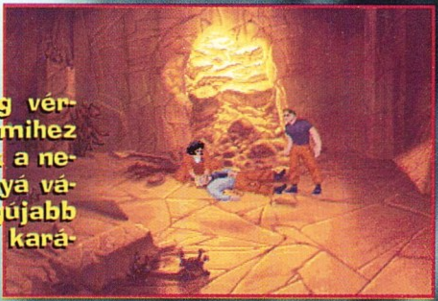
INDYCAR RACING 2

A Forma 1-es autóverseny-szimulátorok egyik legjelesebb képviselője is megfialt. Az utód kiköpött apja, csak még egy fokkal életrevalóbb.



THE DIG

Stephen Spielberg vérbeli alkimista: amihez hozzáér, vagy csak a nevét adja, az arannyá válik. A Dig a legújabb gyöngyszeme. 24 karátos!



WARCRAFT 2

Az orkok és emberek párharca tovább folytatódik földön, vízen, levegőben. És véresebb, elkeseredettebb, mint bármikor.



ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/1-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

ULTRA 64 CSAK '97-BEN?

Legelső és legmeglepőbb hírünk az Ultra 64-re várókat fogja kellemetlenül érinteni. A napokban kürtölte világgá egy japán napilap, majd számos nyugat-európai szaklap is megerősítette az értesülést, hogy a távol-keleti szigetországban immáron Nintendo 64 néven emlegetett csodamasina megjelenése **1996 március 31-ig** elhúzódik. A Nintendo szakemberei azzal magyarázzák



a csúszást, hogy "bevárják a szoftverfejlesztőket", akik addigra még számos újdonsággal tudnak majd előrukkolni - ezzel is erősítve a gép háttértámogatottságát. Ez mind szép és jó, de mi lesz az amerikai és főleg az európai megszállottakkal? Nos, őket nem sok jóval kecsegteti a Nintendo: **az államokbeli megjelenést '96 szeptemberre, az öreg kontinensen történő piacra dobást pedig '97 elejére prognosztizálják.** Hogy ez utóbbi adatból mi igaz, azt nem lehet egyelőre tudni, de azon nemcsak a laikusok törik a fejüket, hanem a szakembereknek is eszébe jutott: lehetséges, hogy addigra már egy kissé késő lesz. A 3DO is keményen nyomul az M2-vel, a Sony PS-X pedig már ma is arat. Tudják ezt persze a Nintendonál is, ezért egyre-másra jelennek meg propaganda hirdetések, melyek szerint "érdemes várni a csodát". Ezt mindenki döntse el maga.

SEGA / DIAMOND MULTIMEDIA

A két "multi" házasságából óriási szenzációk vannak születőben. A hazánkban nemrég bemutatott (legutóbb a Computer Karácso-



nyon látott) Diamond's Edge 3D gyorsító-kártya segítségével olyan, eredetileg Sega Saturnra fejlesztett játékok lesznek Pentium alaplapos PC-ken Windows 95 alatt futtathatók, mint például a **VIRTUA FIGHTER REMIX** vagy a **PANZER DRAGOON**. A PC konverziók természetesen csak a Diamond-kártyával együtt futtathatók majd. Érdekesség: a kártyán két eredeti Saturn joystick-bemenet is lesz az ínyenceknek. A Sega bejelentette továbbá, hogy számos további régi, jónevű játékának PC-s változatát is piacra kívánja dobni: **SONIC CD, ECCO THE DOLPHIN**. Igen, igen, ezek is várhatók az év eleji kínálatban! Sajnos nem mindenki élvezheti majd a hírességeket, ugyanis az ajánlott konfiguráció Pentium alaplapot irányoz elő.

MICROPROSE

Karnyújtásnyira van a ***MICROPROSE / SPECTRUM HOLOBYTE*** üdvöskéjének, a **TOP GUN**-nak megjelenése. Az



anyag inkább akciójáték, mint szimulátor, de azért minimális jártasság a repülőgépek terén nem árt a kezeléséhez. Realitása kimerül a hanghatásokban, inkább az izgalmas missziók és valóságtól kissé elrugaszkodott légicsaták jellemzik majd. Elég erős hardware esetén lehetőség van SVGA mód bekapcsolására, de a sima VGA texture mappingot is tetszetősen hozza. Mivel a komplett Tom Cruise mozifilm sztorijára épül a játék, „elengedhetetlenek" az átvezető videóbejátszások.

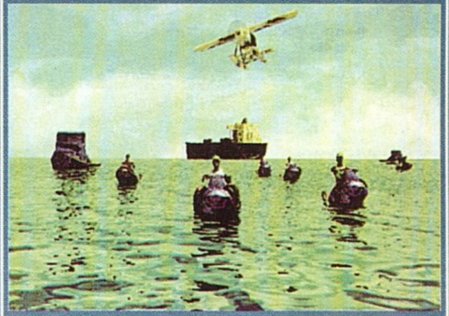
INTERPLAY

Már sokan várják epedve a **DESCENT 2**-t, hiszen rövid-



del az első epizód osztatlan sikere után máris felröppentek a hírek a második rész előkészületeiről. Mostanra (azaz '96 első negyedévére) megvalósulni látszik a legenda. Nem aprózták el a dolgot a fejlesztők: 5 új világ, 30 epizódra osztva, 15 új fegyver, teljesen áttervezett bónuszok (turbófeltöltő, láthatatlanság, stb) és még számtalan új ötlet várható a játékba sűrítve. A zenéről amerikai rockbandák gondoskodnak, a történetet pedig full-motion videóbejátszások kísérik. A játék különlegessége a kétjátékos üzemmódban is megmutatkozik majd: a kooperatív módban lehetőségünk lesz a haverunk űrhajójába átszállni, fegyvereit használni, illetve saját fegyvereinket neki átpaszszolni, ha éppen megszorulna. **A legenda második része márciusban várható, PC CD-re.**

Ugyancsak az Interplay ragadta magához az eddig forgatott legköltségesebb film, a **WATERWORLD: THE QUEST FOR DRY LAND** megjátékosításának jogát. Egy valósidejű stratégiai/akciójátékkal van dolgunk, amelyben keverednek a filmben látott események a játékhoz kiagyalt fikciókkal (harminc percnyi filmanyag segít majd a ráhangolódásban). Az akciórészek jobbára a film eseményeit követik, a stratégiai ele-



mek pedig inkább a fejlesztők agymunkáját dícsérik. **Megjelenése az év első negyedévében várható PC CD-re.**

HAMAROSAN MEGJELENIK

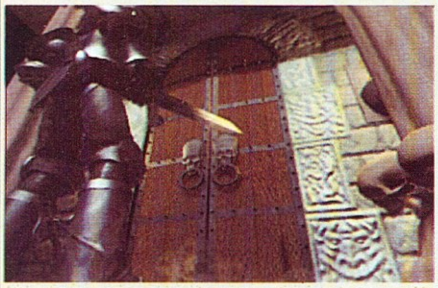
Minden valamirevaló tudósító az évet visszatekintéssel zárja és beharangozással indítja. Én sem cselekszem másképp, az alábbiakban a '96-os év első felének néhány nagy durranása, vagy legalábbis annak ígérkező alkotása következik - címszavakban, egy-egy képpel illusztrálva.

Az év eleji langyos időszakra datálják a ***VIRGIN INTERACTIVE*** francia szekciójának tagjai a **HEART OF DARKNESS**



megjelenését. A káprázatos animációjáról és nagyon nagy pontosságot és időzítést kívánó játékmenetéről már előzetesen hírhedtté vált játékban egy kisfiút irányítunk, aki hű ebét akarja a Sötétség Fejedelme karmai közül kiszabadítani. Saját gyártmányú űrsiklóján érkezik az elvarázsolt birodalomba, ahol pillanatok alatt flúgos jóbarátokra és gonosz ellenségekre lel. **A játék az év egyik legnagyobb szenzációjának ígérkezik PC-CD-re.**

Ugyancsak közeleg a ***BULLFROG / EOA*** páros egyik legnagyobb idei dobásának, a **DUNGEON KEEPER**-nek kiadása. Minden idők egyik legötletesebb stratégiai játékának ígérkezik:



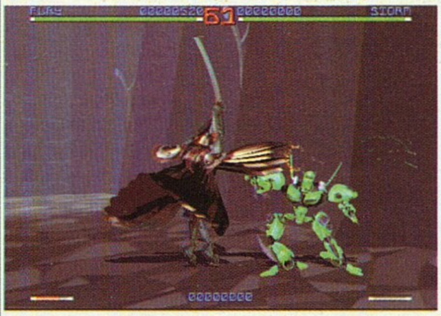
egy hatalmas földalatti barlangrendszer védelme lesz a feladatunk, aminek érdekében 40 különböző őrt helyezhetünk le stratégiai pontokra, akik saját személyiségük és gondolkodásmódjuk szerint védelmezik az adott helyszínt. Felül- és "belső" nézeti 3D-ben is játszható, akár hálózatba kötve egymás ellen is. Óriási grafikai bravúrokat tartalmaz a játék: például a sötét folyosókon kilőtt tűzlabda parádésan világítja meg a penészes falakat. **Ennyit elöljáróban, megjelenése úgyis hamarosan várható PC CD-re.**

A Doom klónok szerelmeseinek már csak heteket kell álmatlanul eltölteniük, hogy a ***US GOLD*** gondozásában megjelenjen a **DUKE NUKEM 3D.** A játék



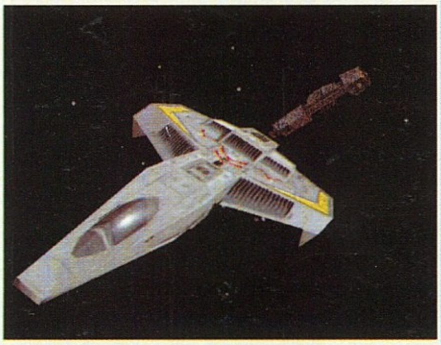
minden olyan elemet magábaötvöz, amely a stílus legjobbjaiban már megjelent: fel/le nézés, repülés a tereptárgyak fölött, ezernyi fegyver (a bakancstól a lángszórón át egészen az ionágyúig). A fejlesztők a mozgatás gyorsaságát és hanghatásokat emelik ki, mint a játék egyedülálló sajátosságait. Mivel a stílus őrültjei mindenre vevők, ezért **valószínű nagyot alakít még az ID Software Quake-je megjelenése előtt.**

A képek és információs anyagok szerint szenzációsnak ígérkezik a ***MIRAGE*** által fejlesztett **RISE 2 - THE RESURRECTION.** A többek által csú-



fos bukásként értékelt Rise of the Robots után nem bízzák a véletlenre a sikert a fejlesztők, hanem olyan grafikai és játszhatóságbeli fejlesztéseket eszközölnek, amelyekkel messze maga mögött hagyja majd az elődöt a rossz hírével együtt. 14-18 éves játékosok ezreit kérték fel arra, hogy ötleteikkel és kritikai észrevételeikkel segítsék a fejlesztést. Igazi monstrum lesz a játék: 28 szereplő közül lehet majd választani (ebből 22 teljesen új karakter), mindegyik külön speciális, rejtett és szuper speciális mozgással rendelkezik, illetve várható titkos mozgássor, átváltozás, kombó, nomeg kivégzés is. Az animáció minőségére jellemző az az adat, hogy szemben az első epizóddal, amelyben a karakterek mozgássorai 100 animációs fázisból álltak, az új részben ez a szám 300! További érdekesség az úgynevezett élő hátterek, amelyek folyamatosan "beleszólnak" a küzdelembe (megsebzik egyik-másik harcost, vagy akár fel lehet ugrani rájuk, vagy fegyverként lehet használni adott elemüket). A techno hangulatot pattogó fémzene és perfekt hanghatások fokozzák majd. **Az elkészültét februárra ígérték, szinte minden géptípusra.**

Végül nem szabad kihagyni a sorból az ***EOA*** eposzának újabb epizódját, a **WING COMMANDER IV**-et. Puskás Öcsi

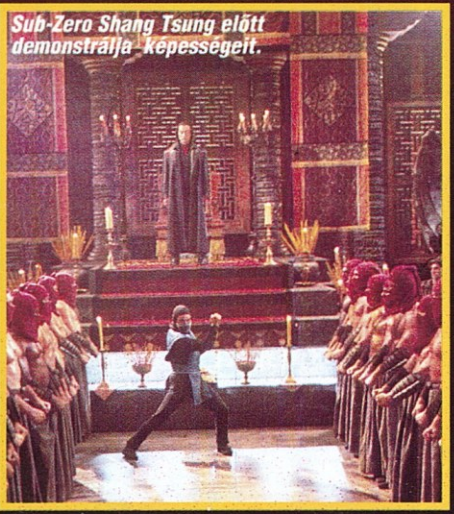


mondta valaha: kis pénz, kis foci, nagy pénz, nagy foci. Valahogy így van ez ebben az esetben is. 10 millió dolláros büdzséből könnyű (persze azért nem annyira) egy ilyen montrumot összehozni. Óriási nevekkel (Mark Hamill, Malcolm McDowell, Tom Wilson) teletűzdelt, majd másfél órás videófilmmel megspékelt, 50 misszióval felszerelt, óriási grafikai fejlesztéseken átesett alkotásról van szó. Nemcsak akció, hanem jó adag stratégia is szorult a CD-re, amelynek komplett végigjátszásához egy minden hájjal megkent játékosnak - a legoptimistább számítások szerint is - legalább 20 órai folyamatos erőbedobásra lesz szüksége. A hírek szerint már csak az utolsó simítások vannak hátra és **március magasságában startol az anyag.**

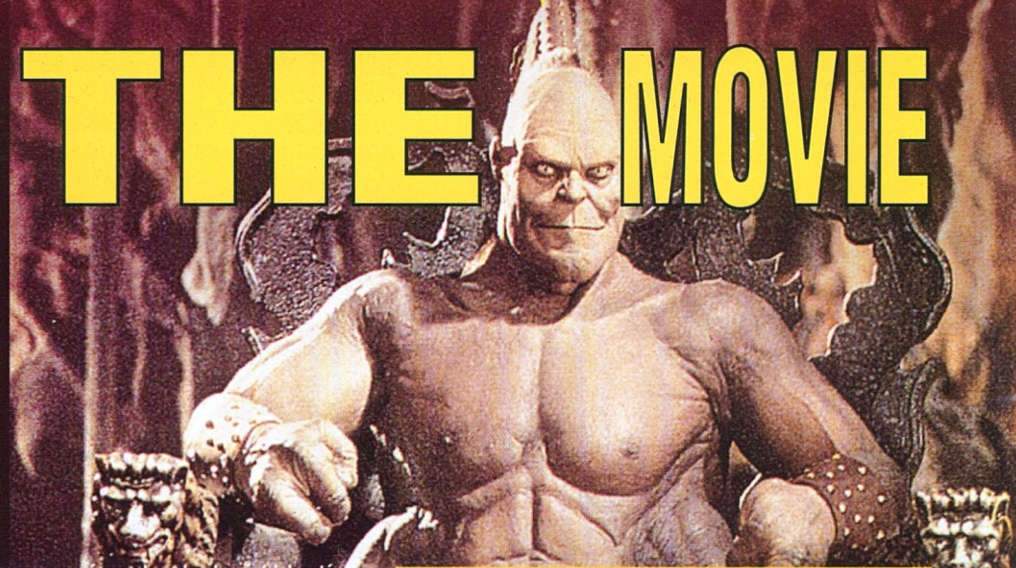
MORTAL KOMBAT THE MOVIE

Lapunkban nem óhajtunk a filmkritikákból rendszert csinalni, hiszen mégis csak játékokkal foglalkozó újság vagyunk, s mellesleg én is csak botcsinálta filmkritikus vagyok, ám úgy éreztük, a Mortal Kombat filmváltozatáról - most, hogy már volt szerencsénk megtekinteni - mindenképp kell szólnunk még pár szót.

Nos, tehát még a múlt év decemberében egy hétköznapi reggelen a híres ufológusoktól kezdve rajtam keresztül a már-már eltűntnek vélt T.J. kollégáig mindenki összegyűlt, aki (a legkevésbé se) számít, hogy megcsodálja az év filmjének ígért Mortal Movie-t. A film előtt némán csüngtünk a forgalmazó előadójának ajakán, aki néhány szóban ecsetelte, mit is jelent a filmhez használt Digital Experience technika. Tömören a lényeg: az audio - tehát a hang és a zene - CD lemezen van tárolva, a CD meghajtóját pedig a kópián található szinkronjelek irányítják. Ez tehát a tökéletes sztereó hangzáson kívül könnyű kezelhetőséget eredményez, hiszen filmszakadás vagy egyéb probléma esetén sem kell a hanggal bíbelődni, a szinkron elcsúszása ki van zárva. Apropó tökéletes hangzás: a digitális élmény felhőtlen élvezetéhez alaposan adtak kakaót a hangfalaknak, úgyhogy távozván a moziból, miközben Zolee kollégámmal megvitattuk a film eseményeit, a járókelők bizonyára azt hitték, hogy a nagyothallók egyesületének találkozója volt a Kossuth Moziban. No de térjünk rá a lényegre!



Sub-Zero Shang Tsung előtt demonstrálja képességeit.



EGY ÚJABB VIDEOJÁTÉK ALAPJÁN KÉSZÜLT BLŐDSÉG? EZÚTTAL NEM!

Bevallom egy kissé idegenkedve ültem be az előadásra, hiszen még ma is átkozom azt a napot, amikor a Street Fighterre képes voltam 250 Ft-ot áldozni. Ám miután felgördült a függöny, hamarosan elszállt minden előítéletem: ez a film tényleg olyan lett, amilyennek egy Mortal rajongó elvárná. A sztori nagyjából ugyanaz, amit a játék első részéhez használtak, a földi harcosok tehát mind megkapják valamilyen formában a "meghívójukat", s az enyhén szólva gyanús hajóra felszállva elindulnak a kegyetlen Külvilág felé. Hőseinkre már az úton orgyilkos ninják leselkednek, azonban Rayden, a Vihar Isten megvédelmezi őket. A cselekményszál tehát nem túl bonyolult: összegyűlnek a harcosok a tornára, és megverekednek.

Annak idején a Street Fighter filmváltozatának alkotói elkövették azt a baklövést, hogy a történetet mindenképp valós környezetbe akarták helyezni, minek következtében a film egy-egy véresen komolynak szánt jeleneténél a közönség hangos hahotában tört ki. Ezzel szemben a Mortal sorozat misztikus Külvilága, ahol bármi megtörténhet, tökéletes helyszín. Szerencsére a szereplők jellemének a megformálására is több gondot fordítottak: Liu Kang büszke harcos, akit csak a bátyja halálának a megbosszulása vezérel, Johnny Cage egy öntelt filmsztár, akit magán kívül senki nem érdekel, végül Sonya pedig a tipikus magányos harcos, aki úgy érzi, senkiben sem bízhat meg. Ráadásul az összes karakterhez tökéletesen választották ki a színészeket, tényleg mintha a játékból léptek volna ki, a ninja harcosoknak még a ruházatuk is teljesen azonos.



Goro megérkezett.



Középen Sub-Zero, körülötte pedig a leendő névtelen vesztesek.

AZ AKCIÓ

Most pedig elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ami a játék rajongóit legjobban érdekli: a karakterek küzdőstílusához. Nos, a film ebben a tekintetben is a maximumot nyújtja: van minden, Flawless Victory és különböző Fatality-k egyaránt, ám rögtön hozzá kell tegyük, hogy valószínűleg azért, hogy ne legyen korhatáros a film, vért szinte egyáltalán nem láthatunk. Sub-Zero buzgón fagyasztgat, Scorpion a csáklyáját dobálja, sőt még egy tűzfúvásos fatality-vel is megpróbálkozik, Shang Tsung pedig az elhalálozottak lelkét gyűjti be. A földi szereplők közül Sonya egy "lábbal átdobást" próbál bemutatni (igaz elég bénára sikerül), Johnny Cage egy spárgás "mogyorózást" hajt végre Goro ellen, Liu Kangtől pedig egy biciklirúgást láthatunk.



Hőseinkre már a hajón orgyilkosok leselkednek - Sonya nem sokra megy a pisztolyával.

A filmben szereplő trükkök is elég látványosak lettek, igaz néha zavaró, hogy egy-egy effektus elcsúszik a valódi háttéren. Goro - ahogy beharangozták - valóban szenzációsra sikeredett, a szájmozgatása azonban nem a legtökéletesebb. Nagyon tetszett viszont, hogy Reptile a számítógépes technikának köszönhetően a filmben is sunyi, lopakodó, csúszó-mászó hüllőként kel életre.

Végül, de nem utolsó sorban a film zenéje is nagyban hozzájárul a hangulat fokozásához, a küzdelmek alatt pattogós muzsikát hallhatunk, a Mortal rajongóknak már bizonyára ismerősek is lesznek. A filmet a megszállottaknak tehát felesleges ajánlanom - hiszen anélkül is megveszik rá a jegyet - ám bátran javaslom azoknak is, akik csak egy frankó akciófilmet szeretnének látni.



Itt fog fellépni a Stones. Ahhoz képest a terem kong az ürességtől.

LET'S ROLL THE STONES!

Közel lehetetlennek tartom, hogy létezik olyan ember, aki ne hallott volna a sokak szerint minden idők legnagyobb - de kétségtelen, hogy a leghosszabb életpályát befutott zenekarról, a Rolling Stonesról. Aki esetleg nem hallott volna róla, vagy ne adj Isten nem ismerné - de rendelkezik PC CD-vel, az most megismerheti az együttes múltját, jelenét, tagjait, megtekintheti leghíresebb fellépéseiket videón, vagy egyszerűen Stones dalokat hallgathat.

körébe sorolható, mint a játékok közé. Egy kurzor segítségével mozoghatunk, mely az "érdekes" helyek felett szemmé alakul át. Így beszélgethetünk Mick Jaggerrel, Wattsszel, Keith-szel, Wooddal és egyéb érdekes szereplőkkel (producerekkel, szervezőkkel, kidobókkal, vagy esetleg néhány csinos lánnyal). A játék egy hatalmas kúriában játszódik, ahol a Stones tart koncertet. Az előadás előtti órákban mászkálhatunk a termekben, ahol különféle interaktív feladatok várnak ránk. Például be kell szereznünk egy VIP-kártyát, hogy bejuthassunk a színpad mögé, illetve a VIP váróba. Minden szobában találunk valamit, ami a Stones tagjaihoz, vagy magához a Stoneshoz tartozik - egy dalszöveget, a tagok képét rövid leírással, fotókkal, stb. A kúria emeletén van egy videósarok, ahol régi és új Stones klippeket nézhetünk meg. Egy másik helyszínen egy keverőpultra lelünk, ahol válogathatunk négy szám közül - ezek mennek a játék alatt. A szokásos Windows-menübe a space lenyomásával léphetünk be, menthetünk, tölthetünk, stb.

SCREENRAVER

Igazi csemege a CD-n található screenraver program. Ezzel négy számot játszhatunk le teljes hosszúságban (pl. Love is strong, I go Wild), hozzá kedvünkre való klippet keverhetünk. A screenraver keretén lévő gombokkal állíthatjuk be a hátteret (a demókból ismert színfolyásos hátterek között válogathatunk), a rajta mozgó figurát (táncoló nő, voodoo-figura, stones-száj, ördögfióka stb.) és annak mozgását. Némelyik variáció tényleg baromi jól néz ki, önmagában is megállná a helyét (a digitalizált figuráktól eltekintve! A kedvencem a fekete vonalakból készített ábra, mely folyamatosan változik - főleg egy világos háttér előtt látványos). Azt nem mondom, hogy elborult Stones-rajongó lettem a program előtt töltött néhány óra után, de el kell ismernem, hogy értenek valamit a zenéléshez a fiúk. Aki egy picit is szereti (vagy meg akarja ismerni) a Rollong Stonest, az ne hagyja ki a Voodoo Lounge-t!

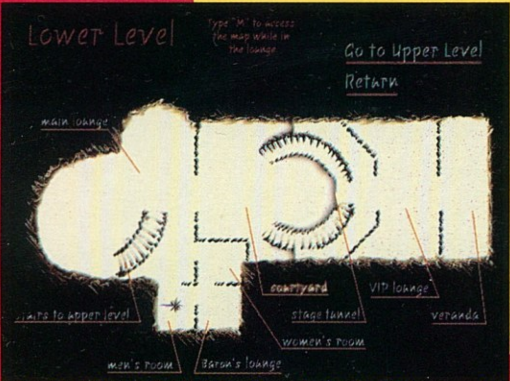
ROLLING STONES VOODOO LOUNGE

Azt hiszem, a Stones évek óta tartó sikerét mi sem bizonyítja jobban, mint a tavalyi év Voodoo Lounge koncertsorozata. Aki a Népstadionban ott volt, vagy csak képeket látott a koncertről, az tudja milyen monumentális fellépésről volt szó. És a *VOODOO LOUNGE* sikere tovább él - számítógépen.

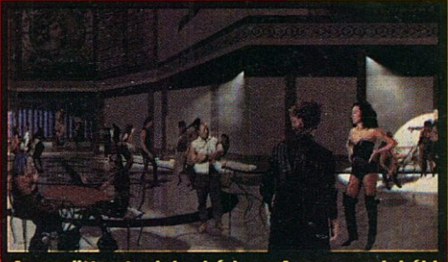
IT'S VOODOO TIME!

A Voodoo Lounge lemezt tavaly adták ki, s vele párhuzamosan a koncertsorozat megkerülte a Földet Riótól Johannesburgig, s hazánkba is eljutott. Aki ott volt, vagy csak képeket látott a koncertről, annak nem kell magyarázni, miért emlegetik a legmonumentálisabb koncertek között. Hatalmas teherautókon hurcolászták a több tonnás elemekből álló színpadot, és a jó szervezésnek köszönhetően néhány nap alatt felhúzták a cuccokat. Én személy szerint csak a tévében láttam képeket a koncertről, de kétségtelen, hogy irdatlan tömeg volt a Népstadionban, és ahogy az lenni szokott, körötte is - akinek nem telt jegyre pénzre, az is "elzarándokolt" a színhelyre.

A program Windows alá készült, s úgyszintén Qucktime a lelke, mint a következő oldalon ismertetett Frankensteinnek. A CD érdekessége, hogy hibrid, azaz PCCD-n és Machintoson is futtatható. A program inkább az interaktív ismertetők



Az M billentyűvel bármikor beléphetünk a szint térképébe.



Az együttes tagjai a bárban. A program inkább antológia, mint adventure.



A Voodoo Raver klipp-program 4 számot tartalmaz - és a klipp grafikáját kedvünkre állíthatjuk.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

VOODOO LOUNGE — KIADJA: VIRGIN

- grafika
- hang/zene
- kezelhetőség
- kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **81%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 9MB VIDEO: VGA CPU: 486/33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

TÖRTÉNT EGYSZER...

..., lassan 200 éve, hogy Mary Shelley, egy 18 éves angol lány megajándékozta a világot Victor Frankenstein, az ifjú német tudós történetével. A könyv történetét a legtöbben talán ismerik: Frankenstein őrült kísérleteit siker koronázza, és emberi testrészekből egy új, élő lényt készít. Egy lényt hatalmas testtel, emberi agyal - de lélek nélkül. A névtelen monstrum kérését Frankenstein nem volt hajlandó teljesíteni - nem készített neki egy asszonyt, magárahagyta, egyedül a számára idegen világban. A kreatúra ekkor bosszút állt - a tudós feleségét és testvérét a másvilágra küldte. Végül mindketten az északi sark jéghegyei közt végezték.

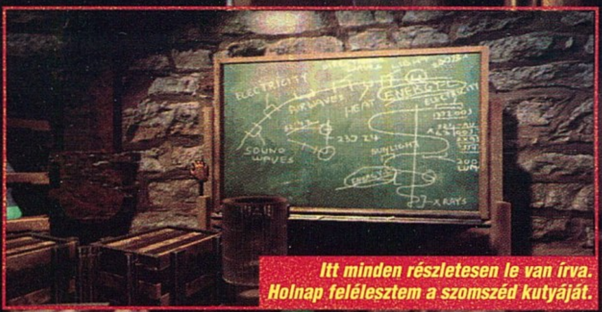
TÖRTÉNT AZTÁN...

...hogy ez a történet rengeteg embert megfogott, közöttük filmrendezőket is. Még gyerekcipőpen járt a filmszakma, amikor az első adaptáció elkészült (1910) Thomas Edison révén. Azóta több, mint 30 Frankenstein motiválta film készült a vígjátékoktól (Frankenstein és az ufók) kezdve a tovább, átírt történeteken át egész az eredeti történet feldolgozásáig. A legutóbbi, a 94-es Mary Shelley's Frankenstein, amit itthon is vetítettek több-kevesebb sikerrel Robert de Niro főszereplésével (ő volt a szörny).

És most itt a multimédia. Egész egyszerűen minden kicsit is divatos téma felkerül néhány ezüst korongra,

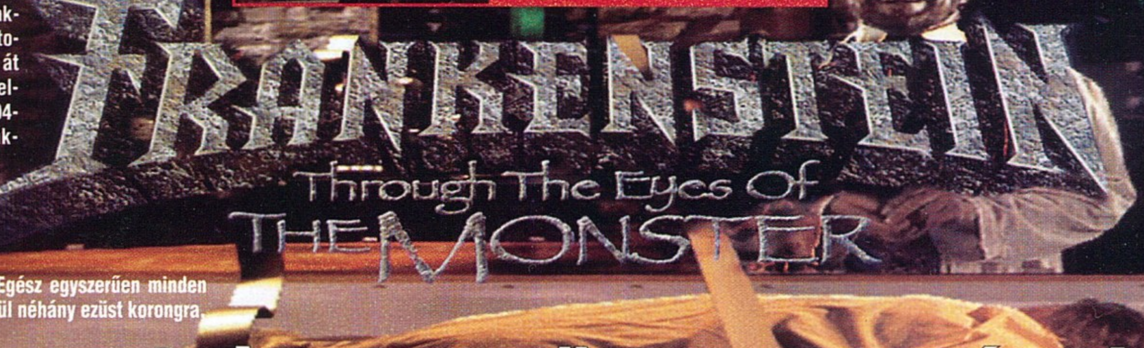
Kezelésről nem lehet sokat mondani: egy kézikonnal mozoghatunk, melyet ha valami érdekes fölé mozgatunk elkezd animálni. A file menübe a Space lenyomásával léphetünk, itt menthetünk/tölthetünk, állíthatjuk a scrollozás sebességét.





Itt minden részletesen le van írva. Holnap feléleszetem a szomszéd kutyáját.

deszka, amit a lejáratot eltorlaszoló szemétkupacra helyezve lejuthatunk az alsó szintre. Az asztalon felettébb bizarr kép fogad: két befőttesüveg, egyikben egy macska, másikban egy emberi fej. A drótok átdugosásával és a kapcsolók állításával akár hangra is bírhatjuk őket... én személy szerint igen rosszat álmodtam a macskajelenet után - kísértetiesen hasonlít megboldogult macskám fejére. Az asztal fiókjában szobánk kulcsára lelünk - menjünk be, mire a doktor is megjelenik, s rövid beszédet tart. A szekrénykét kinyitva bejuthatunk a titkos folyosórendszerbe - s innen kezdődnek igazán a kalandok. Elég meglepő történet kerekedik a végére - nincs sok köze az eredetihez, de így legalább izgalmasabb a játék.



Frankenstein - a szörny szemével

s egy nagy dobozban csábítja a PCCD-s közönséget. Természetesen most is ez történt. És nem is akármilyen kivitelben - gyönyörű ray-trace környezet, digi bejátszások tarkítják a programot. Frankensteint pedig Tim Curry alakítja. Azt hiszem az ő neve igazán ismerősen cseng a mozirajongóknak, s leginkább azoknak, akik a vígjátékokat kedvelik (Home alone 2, Dilibogyók). Persze egyéb filmekben is szerepelt, mint

Helyenként bizarr dolgokra lelünk. Vajon tényleg levágák egy macskának a fejét ezért a képért?



például a Congo vagy az Árnyék. Most elérte a sors, s egész játék alatt rajtunk lesz a szeme. Ugyanis mi vagyunk a kreálmánya. A szörny.

MI IS EZ AZ EGÉSZ?

Aki játszani szeretne vele, annak szüksége lesz Windows-ra, 256 színre installálva, és egy Windows-kompatibilis hangkártyára. Ha minden rendben van, a játék maga felteszi a Quicktime filmlejátszórendszert és indul. Igaz a Windows környezet miatt elég gyors gépre van szükség, de a képek minősége kárpótól érte.

A Frankenstein műtőasztalán ébredünk, s lassan rádöbbenünk mi is történt velünk... Életünkben hallottunk a doktorról és kísérleteiről, de nem foglalkoztatott különösebben. De most... Most hogy mi lettünk a doktor kísérleti alanya, egészen más színben látjuk a világot. Agyunk a régi énünké, de testünk... Egyik kezünk egy asszonyé, a másik egy férfié...

Victor laborjában az egyik könyvespolc mögött egy rácsot találunk. A rácson benézve egy titkos folyosót fedezünk fel. Körbenézve a laborban ráakadunk a doktor kulcsfontosságú találmányára, az életkristályra. Ennek köszönhetjük, hogy feltámasztottak (hmmm... kísértetiesen hasonlít ez az elv és maga a kristály valamelyik, mostanában megjelent játékhoz).

A laborban egy lejárót találunk, amin keresztül a elektromos kádhoz jutunk. Az innen való lejutás már nehézkesebb - a lejárat el van torlaszolva. Az egyik ládát kinyitva érdekes feljegyzésekre akadunk a röntgensugárról. Ami igazán fontos, az a láda mellé állított



Tim Curry, személyesen. Épp üdvözöl életünk első perceiben.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

FRANKENSTEIN — KIADJA: INTEPLAY

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	
	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **79%**

C64: –	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32

PC: RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx25 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



A titkos folyosóról sok helyre benézhetünk - a bejutás már bonyolultabb.

Az Alone in the Dark sorozat hazai rajongói most igazán elégedettek lehettek, hiszen az Infogrames most induló Time Gate trilógiájának az első részét - ahogy ígértük - már decemberben, egy hónappal a világpremier előtt kézhez kaphatták, s rögtön tegyük is hozzá, hogy még az átlagos magyar pénztárcához mérten is elfogadható áron. S ráadásul hogy még ne legyen elég a jóból, cégünknek köszönhetően ezúttal a játék használatához szükséges instrukciókat magyar nyelven olvashatjuk.

Ez az oka tehát, hogy most könnyebb a dolgom, hiszen rögtön rátérhetek a történetre. A játék egyébként - ahogy vártuk - minden igényünket kielégíti, a már megszokott gyönyörű hátterek mellett a szereplők texture borítása sokat dob a látványon, a kicsit gyakoribb átvezető jelenetek pedig szintén a "mozi hatást" fokozzák. A történet is elég misztikus és izgalmas, igaz, ez a most következő kicsit száraz leírásból talán nem derül ki, hiszen most csak a nélkülözhetetlen tárgyakat és eseményeket említem meg.

Az INFOGRAMES ismét egy remek kalandot alkotott, ezúttal egy kis időutazáson vehetünk részt.



AZ ELŐZMÉNYEK

Történetünk főhőse William Tibbs, egy fiatal amerikai joghallgató, aki Párizsban tanul, kezdetben mit sem sejt eljövendő kalandjairól. Egy nap kedvese, Juliette nem tér haza a munkahelyéről, a Középkori Történelmi és Kultúrális Múzeumból. Nem sokkal később kiderül hogy ki áll a gaztett mögött... William hálószobájában hirtelen egy páncélos lovag jelenik meg, akit szerencsére sikerül ártalmatlanná tennie, a szellem nyomán ottmaradt bűvös tükörből pedig hősünk arról értesül, hogy menyasszonyát egy Wolfram nevű alak tartja fogva a múzeumban. William persze nyomban a múzeumhoz siet...

A MÚZEUMNÁL 1995-BEN

Menjünk be az épületbe, és ott ahol a japánok filmeznek, vegyük fel a szekrényről a fülhallgatót. Menjünk át a szemben lévő terembe, s ott pedig keressük meg a kardot és a pajzsot, majd vizsgáljuk meg a nagy képet. Egy meglepő történetet hallhatunk, melyből kiderül, hogy hősünk valójában egy templomos lovag reinkarnációja. Nyissuk ki az ajtót, majd a jegyszedő asztaláról vegyük el a távírányítós katapultot, és a CD-lemezt. Dugjuk be a szintén itt található terminált, és játszuk le vele a CD-t. Egy történelmi áttekintést láthatunk a Templomosokról. Most már mehetünk tovább, a kurátor szobájába, ahol az asztal mindkét oldali fiókját kutassuk át. Egy kulcsot, egy mágneskártyát, és egy magazint találunk. Az újságba beleolvasva megtudhatjuk, hogyan lehet majd a múzeum riasztóját semlegesíteni. Térjünk vissza a legelső terembe, de mivel időközben a múzeum bezárt, óvatosan kell a lézersugarak alatt átkúsznunk. (A bútorok mellett haladjunk.) Immár persze a japánok is távoztak, tehát vegyük ki a szerelők ottfelejtett ládájából a csavarhúzót, s feszítsük fel az immár zárt ajtót. A teremben két tűzoltókészüléket találhatunk, ám nekünk csak a "haboltó" kell (foam). Most menjünk vissza a folyosóra, a kulccsal nyissuk ki a riasztó kapcsolótáblájának a dobozát, s fújjuk le az egészet habbal. Immár tovább mehetünk, ám ismét megjelenik Wolfram, s egy újabb pribékjét küldi ellenünk. Küzdjük le, majd a mágneskártyánkkal nyissuk ki a baloldali szekrényt, s vegyük ki belőle a municiót a katapulthoz. Óvatosan közelítsünk a lézerrel lezárt teremhez, majd indítsuk útjára a katapultot. Ügyeskedjük át a járgányt a sugarak között, majd töltsük be a municiót, s lőjünk bele a piros gombba. (A gép kiírja, hogy mikor állunk jó helyen.) Kapcsoljuk ki a katapultot. A teremből egy újabb kardot vehetünk fel, majd kint a kertben egy hologrammra bukkanhatunk. Küzdjük le az újabb lovagot, majd kiáltsunk be mindegyik ajtó mögé. Az egyik mögül két rosszarcú fickó jön elő, s hősünket egye-

KNIGHT'S CHASE

A SÖTÉT KÖZÉPKOR LOVAGJAIRÓL, S KÖZTÜK KÜLÖNÖSKÉPP A TEMPLOMOSOKRÓL SZÓLÓ LEGENDÁK MINDIG IS VONZOTTÁK AZ ÍRÓK FANTÁZIÁJÁT – EZÚTTAL AZ INFOGRAMES ALKOTÓGÁRDÁJA ENGEDETT A CSÁBÍTÁSNAK.



A múzeum biztonsági lézerei alatt igen pontosan kell átkúsznunk.



Ha az öreg vakember észrevesz minket, rögtön riasztja az őröket.



Néha fura "kameraállásokból" követhetjük az eseményeket.



Még szerencse, hogy az inkvizítor ilyen hanyagul helyezte el a fáklyákat.

nesen a kútba hajítják. A kút azonban valójában egy időkapu, így hősünk 1329-ben találja magát, egyenesen Wolfram karjaiban.

A CELLÁBAN 1329-BEN

Velünk szemben Berwal a Trubadúr raboskodik. Berwal beszélni nem tud, dehát akkor legalább hagy zenéljen: vegyük fel a lantot, és hajítsuk át neki. Amikor az őr bejön, s megáll a cellánk előtt, rúgjuk oda Berwalhoz, aki ekkor a rendeltetésétől eltérően fogja a lantot használni. Berwal átdobja nekünk a kulcsot, tehát szabad az út. Vegyük fel a kardot, nyírjuk ki az újabb őrt, s persze az újabb kulcsot se hagyjuk ott. A nyitott teremben egy üveg bort vehetünk fel, majd ezután nyissuk ki a kulccsal a rácsot.



Az öreg templomos előtt igazolnunk kell magunkat.

A lépcsőn felérve egy öreg vakember vánszorog át a termen, ezalatt ne mozduljunk. Kutassuk át a tűzhelyet, majd a talált kulccsal nyissuk ki mellette az ajtót. Az ajtó mögött egy birka vár ránk, tehát rögtön fussunk, és kerüljük el. Itt egy hordó vizet láthatunk, valamint egy birkabőrt és egy pásztorbotot vehetünk magunkhoz. Menjünk át a birka melletti másik szobába, ott vegyük fel a sonkát, az üveget, és a vödröt, amit merjünk is tele vízzel a hordóból. Ezt öntsük rá a nagy teremben a tűzhelyre, s másszunk fel a kéménybe (a kereséssel).

A TETŐ ALATT

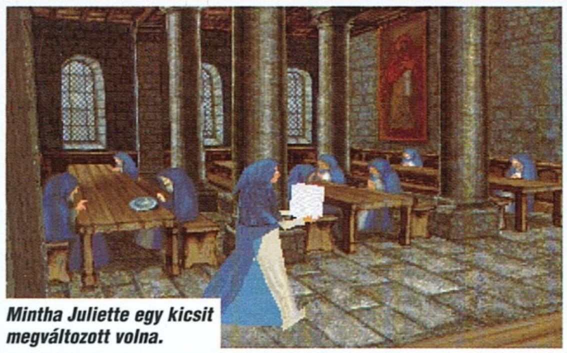
Rakjuk a birkabőrt a harangba, így csendesen átlendülhetünk a túloldalra. A balszélső nyíláson távozzunk, majd a gerendákon haladva ismét balra forduljunk. Így eljuthatunk az alvó vakember fölé, ahol (rögtön ahogy beértünk forduljunk az öreg felé) a pásztorbottal kihorgászhatjuk az öreg csuháját. Folytassuk utunkat egyenesen, majd a következő teremben forduljunk jobbra, s a fal mellett ugorjunk le.

ISMÉT A FÖLDSZINTEN

Nyissuk ki a vasládát (ne toljuk), s vegyük ki belőle a "Lovagok Dalát" tartalmazó könyvet, és a hologrammot. Nyomjuk meg szemben a keresztet, s lám: egy titkos járat.

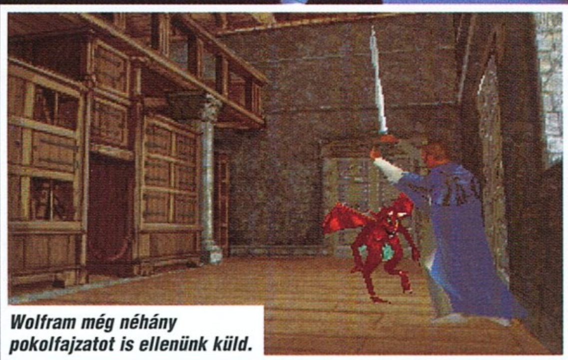
Szedjük össze az edényeket a vízzel, a szurokkal, a csontszénnel, és a léppel(?) együtt. Tegyük el a kis tőrt, majd a lépcsőkön felmenve a lúdtollat is, s vegyük le a szekrény tetejéről a fadobozt. Álljunk az üres papír mellé, használjuk a könyvet, s a tőrrel feszítsük le róla az ékkövet. Használjuk a vizet, a lépet és a csontszenet, így az üres edényünkben tintát kevertünk. Használjuk a tintát, majd álljunk a papír elé, és másoljuk le a könyvet a lúdtollal.

Most gyorsnak kell lennünk, nehogy Wolfram észrevegye, hogy eltűnt a könyv.



Mintha Juliette egy kicsit megváltozott volna.

Mielőtt azonban akcióba kezdenénk, öltsük magunkra a csuhát. Vissza kell tehát tennünk a könyvet és a fadobozt a vasszekrénybe, majd rohanjunk vissza a másik terembe, s ott a fáklyát megnyomva gyorsan zárjuk le a titkos átjárót. Ekkor kinyílik a másik ajtó, és egy szerzetes lép be. Lépkedjünk szorosan a szerzetes nyomában. Így kiérünk a kertbe, ahol mielőtt odaérnénk az őrhöz (ahol szövegelni kezd a gép) nyissuk ki jobbra az ajtót, és gyorsan tűnjünk el a kertből.



Wolfram még néhány pokolfajzatot is ellenünk küld.

AZ ISPOTÁLYBAN

Ahogy belépünk, a sarokban egy faedényt találhatunk, ezt vágjuk a falhoz, s vegyük fel az így előkerülő kulcsot. Ezzel rögtön ki is nyithatjuk ugyanitt a zárt ajtót. Az új helyiségben a kőasztalon egy könyvet találhatunk (olvassuk el), amiben egy altató elkészítésének a módja áll, ehhez pedig a hozzávalókat a környező polcokról gyűjthetjük be. Rögtön kotyvasszuk is össze az anyagokat a kémcsőben. Ha visszamegyünk a terembe, négy másik ajtót találunk nyitva. A cserzőműhelyből egy bőrvágó kést, a pékségből pedig két kenyeret hozhatunk el. Öntsük rá az egyik kenyérre az altatót, majd így már beléphetünk az öreg templomoshoz, akinek dobjuk oda ezt a kenyeret. A cella szobráról a bőrvágóval feszítsük le az ékkövet, majd ezt a műveletet ismételjük meg az ispotályban fellelhető összes szoborral. Közben persze az őrökkel végezzünk, s vegyük fel a hullájuk nyomán ottmaradt kulcsot. Nos, tehát a könyvről leszedettel együtt nyolc kőhöz jutottunk. A kulccsal nyissunk be a hullakamrába, s nyomjuk meg az asztalon fekvő holttest mellét. Így egy aranyszív kerül elő, amit helyezzünk be a sarokban a szoborba, majd siessünk a túloldalt ezalatt megjelenő szoborhoz,





és igyuk meg az általa felajánlott italt. Hősünk ekkor részeg lesz, ám mielőtt elfognák, a köveket a szobor kelyhébe szórja.

A KINZÓKAMRÁBAN

Egy kerékhez kikötve eszmélünk. Az inkvizítor nyomban munkához is lát, ám egy időre elmegy, ezalatt forgassuk a kereket jobbra. A rosszul elhelyezett fáklya elégeti a kötelünket, s máris szabadok vagyunk. Verjük össze a megjelenő őrt, s vegyünk fel mindent az asztalról. Most ragadjuk meg mindkét fáklyát, és cseréljük fel őket, mire egy újabb titkos átjáró nyílik meg. A sötét folyosón rögtön balra forduljunk, majd mutassuk meg az útunkat álló öreg Templomosnak a gyűrűnket. Az öreg figyelmeztet minket, hogy óvakodjunk a különös drágakőtől, mert az a gonosz szeme, amivel bárhol nyomon tudnak minket követni, majd ezzel távozik is az élők sorából. Vegyük fel az öreg nyomán ottmaradt tárgyakat, majd nyissuk ki a ládáját. Vegyünk fel belőle mindent, s a bőrzacskóba - ahogy az öreg tanácsolta - nyomban helyezzük is bele a különös követ. Vegyük vissza a kehelyből az összes drágakövet, majd lépjünk az alig látható titkos ajtóhoz, s nyissuk ki a gyűrűnkkel. Mielőtt felmennénk, öltsük magunkra ismét a csuhát. Fenn a könyvtárban két szerzetesnek öltözött ördöggel gyűlik meg a bajunk, majd ha leküzdöttük őket, a nagy dupla ajtót kinyitva az ebédlőbe juthatunk.

AZ EBÉDLŐBEN

Az ebédlőben rögtön a tányérokhoz siessünk, s álcázzuk magunkat velük. Így átjuthatunk a konyhába, majd onnan az éléskamrába. Ott egy újabb ördögöt, no meg két síremléket találunk. Két drágakövet kell rájuk helyeznünk: a smaragdot (emerald) a baloldalira, az ónixot pedig a jobboldalira rakjuk. Így egy láncos buzogányhoz, és egy kulcshoz jutunk, ez utóbbival pedig a konyhából nyíló ajtót nyithatjuk ki.

A TEMETŐBEN

A temetőben díszes fogadóbizottságot kapunk néhány zombi és egy szellem személyében. A zombik újratermelődnek, tehát inkább foglalkozzunk a szellemmel: mutassuk fel neki a kis keresztünket. Vegyük fel a szellem fogát, amivel kinyithatjuk az ajtót, amit eddig őrzött. Ám mielőtt továbbmennénk, foglalkozzunk itt is a sírkövekkel: az opált a jobboldalira, az ametisztet pedig a baloldalira helyezzük. Így egy sodronyinget, és egy hatásos baltát kapunk. Ahogy bejutunk a toronyba, rögtön balra láthatunk egy titkos átjárót, ezt a kis szobor megnyomásával nyithatjuk. A járaton keresztül visszajuthatunk a cellákhoz, ahol



Íme a 14.századi lift.

Berwal cellájában ezúttal Juliette raboskodik... Vagy mégse? Inkább menjünk vissza a könyvtárba, onnan pedig ki a szabad levegőre. A kertben keressük meg az őrt, majd miután kinyírtuk, bújjunk be az általa őrzött ajtón.

A KOLOSTORBAN

Ahogy belépünk, a falon képeket láthatunk. Vizsgáljuk meg őket, s keressük



Új külsőnkkel mindjárt méltóbb ellenfele vagyunk a hóhérnak.

meg a hetes számút. Ezt nyomjuk meg, mire egy újabb ajtó nyílik ki, mögötte egy újabb fekete lovaggal, akinél megtaláljuk Juliette karkötőjét. Menjünk fel a lépcsőn, majd fent vegyük fel a legelső (közepes méretű) súlyt. Álljunk a csigáról leereszkedő kötéllel szemben, s a súllyal húzasuk fel magunkat. A toronyban egy újabb síremléket találunk, melyre az egyik gyémántunkat ráhelyezve egy kürttel leszünk gazdagabbak. Ekkor azonban megjelennek ismét Wolfram katonái, és ismét fogságba esünk. Berwal viszont szerencsére a segítségünkre siet, amiért ezúttal az életével fizet.

A TEMPLOMBAN

Gyorsan rohanjunk ki a ketrecből, vegyük fel Berwal buzogányát és siessünk fedezékbe, mivel a karzatról Montfalcon nyílpuskával lövöldöz ránk. Vegyünk fel mindent az asztalról, s fújjunk a kürtbe. Ekkor hősünk különös változáson megy keresztül, így már azonos súlycsoportban vagyunk a hóhérral. Miután végeztünk vele, Montfalcon menekülőre fogja a dolgot, s a színes mozaikablakot kitörve távozik. Keressük meg a kis kápolnát, ott toljuk meg az aranykeresztet, majd az így kinyílt feljáró segítségével eredjünk Montfalcon után. A gazemberrel csak egyféleképp végezhetünk: ha a küzdelem során a mélybe taszítjuk.

Ezután menjünk vissza az ajtóhoz, amin keresztül Wolfram az imént távozott, s ismét a fáklyatologatós módszerrel tárjuk ki. Lépjünk be, majd menjünk fel a lépcsőn, s fenn használjuk a fakeresztünket a szobron. Toljuk el az így láthatóvá vált kis keresztelőkutat, mire a lenti, eredeti nagyságú kút is eltolódik, alatta pedig lépcsők válnak láthatóvá. Menjünk ezen le, így Wolfram barlangjába érkezünk. Szedjünk össze minden fellelhetőt a polcokról, illetve az asztalról, valamint az égő fáklyát a tűzhely mellől. (A pentagrammát kerüljük el.) Olvassuk el az asztalon a könyvet s kövessük a benne olvasottakat pontosan: először a zacskó ólmot, aztán az ónt (tin), majd a kancsó vizet, végül az antimon port használjuk a kémcsővel. Ha jól csináltuk, így egy zöld színű löttyöt nyertünk. Menjünk a pentagramma mellé, és gyújtsuk meg a fáklyával. Lépjünk a szoborhoz, pontosabban a csukott könyvet tartó kezéhez (!), s öntsük rá az imént készített italt. Ez a továbbvezető ajtót nyitja, ahol végül megtaláljuk Juliette-et. Vegyük fel a pecsétet. Kössük rá az imént talált kötelet a vödörre, s eresszük le a kútba. (Lehetőleg ne essünk bele.) A vödör vízzel élesszük fel az alvó Juliette-et.

Ilyen könnyen persze nem bánunk el Wolframmal, először megpróbál minket megvesztegetni, majd még egy utolsó varázslatal kísérletezik: egy pentagramma segítségével ismét elbűvöli Juliette-et, ellenünk pedig egy újabb ördögöt küld. Mi azonban rohanjunk fel a karzatra (a pentagrammát kerüljük el), és ott toljuk a keresztet a kitört ablakon beszűrődő fénybe. Az így létrejövő árnyék Wolframra elég rossz hatással van, így már csak annyi a teendőnk, hogy Juliette-től átve-



Berwal megmutatja nekünk a titkos folyosót.

gyük a bűvös kesztyűt, s ráhelyezzük a pecsétet. Húzzuk fel a kesztyűt, s irány haza... Ezzel véget is ér az első epizód.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

KNIGHT´S CHASE KIADJA: INFOGRAMES

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **90%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486DX CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:
Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

• CD32-re programokat keresek, cserére is. Árral ellátott listát küldjetek! Minden megoldás érdekel. Cím: Balogh Zsolt 3600 Ózd, Bulcsú út 15. fsz. 1.

AMIGA KÍNÁL

• Használt Amiga500. Tartozékok: bővítő, TV-modulátor, joy, lemezek. Ár: 32000Ft. Érd.:53/312-489

• Eladó A1200 + 171 MB Winchester + 1085s monitor + HD-s külső drive + 230 db lemez + joy + egér. Ára: 70000Ft Cím: Horsa Csaba 8660 Tab, Óvoda utca 42.

• Eladó A500 + 1 MB bővítő + TV-modulátor + 50 db lemez + 2 joy + porvédő + egér + könyvek. Ár: 35.000Ft. Tel.: 06 76/361-011

• Eladó A500 1 MB + egér + 2 joy + TV-modulátor + 200 lemez, lemeztartóval. Ár: 30000Ft. Tel.: 215-8369

• Eladó CD32-re: Alien Breed Special Edition/ Qwak, Project-X/ F17 Challenge, Universe. Irányár: 2500Ft/db. Tel.: 06/52/444-461

• Eladó Amiga500 (1 MB RAM) + 1 db joy + TV-modulátor + 220 db lemez + 1 db lemeztartó. Irányár: 35000Ft. Érd.: Balassagyarmat, Kolozsvári út 4. Tel.: 35/311-953.

• CD32 + joy + 11 db játék (pl: Morph Microcosm, Tower Assault, Alien Breed, Disposable Hero) eladó. Ár: 43000Ft. Továbbá eladó még SEGA MD-ra Sonic Spinball, Ecco 3500Ft/db áron. Érd.: Tóth Zsolt 2114 Valkó, Ady Endre u. 11.

• CD32-re eladó 2 db lemez 3000 Ft-ért, csak egyben. (Diggers + Oscar, Striker). PC-CD-re eladó Pyrotechnica CD 3000 Ft-ért. Egyben a 3 db CD 5000Ft. T.: 222-7169

• Eladó CD32 + joy + 5 CD játék: Litil Divil, Ultimate Body B., Labirinth of Time stb. Össz csak 31.000 Ft. Érd.: Fogarasi Miklós Telefon: 1356-282

• Amiga500 + TV-modulátor + bővítő + 150 lemez + szakkönyvek sürgősen eladóak! Irányár: 30000 Ft. Cím: Könczöl Zsolt 8151 Szabadbattyán, Csók I. u. 24. Tel.: 22-363-041

C64 KERES

• C64-re keresem a Maniac Mansion-t. Ajánlatot: 420-3913-ra kérek pénteken 17-21-ig

C64 KÍNÁL

• Eladó C64 + Floppy drive + joy + lemezek + cartridge + lemeztartó doboz. Ár: 15000 Ft. Érdeklődni: Tamás Zoltán 6400 Kiskunhalas, Kuruc vitézek tere 11. 2/53

PC KÍNÁL

• Eladó: eredeti Discworld lemezes verziója 5000 Ft, valamint European Champions 2000 Ft-ért. Cím: Hegyi Gábor 2800 Tatabánya, Réti út 40.

• Eladó egy Sound Galaxy Waverider 32+ hangkártya 15000 Ft-ért, egy 340 MB-os Samsung Winchester 12000 Ft-ért, és egy 540 MB-os Conner Winchester 18000 Ft-ért. Tel.: 156-3661 este 18-tól, Polgár Endrét keresd.

• 486 DLC-40 alaplap processzorral, koprocesszorral garanciával és egy 286-os alaplap 1 M RAM-mal eladó. Érdeklődni: 410-3764

EGYÉB KÍNÁL

• 2 hónapos SEGA Saturn 2 játékkal, 1 joy-jal eladó 93.000 Ft-ért. Megadrive programok is eladók! Tel.: 113-9570

• Eladó Super Nintendo-ra 14 program, köztük (MK, MK2, T2, stb.) Cím: Kaszás Máté 3100 Salgótarján, Virágos út 3. Tel.: 06/32/310-303

• Kifogástalan állapotú SMD eladó + SF2SCE + Sonic1-2 + Eternal C. + AV kábel + 4 pad (2 db 6 gombos) + kódok. I.ár: 50eFt. Cím: Szöllősi Attila 5630 Békés, Kőrös 4.

• Eladó SNES + 2 Aqua pad + 3 játék (Mortal 2, Mortal 3, Super Metroid). Ár: 45000Ft (alkudni lehet!) Cím: Villás Róbert 4300 Nyírbátor, Munkácsy S. 4/B. Tel.: 06/42/281381

• Eladó Super GameBoy + T2, Dr-Mario, Castlevania adv. Tetris. Irányár: 11000 Ft. Érd.: 34/334-941 (16 után)

• MD-ra eladó: NHL '96! NHL '95, Sonic 2 vagy külön cserélhető. Tel.: 87/448-758 16-tól + Nintendo játék: Four Players Tennis 2500 Ft. 06/87/448-758

• Eladó 4 MD progr.: Sonic Spinball, Hulk, Nyári Olimpia (8 j.) Art of Fight. 5000Ft/db Cím: Serfőző Viktor 6230 Soltvadkert, Szőlő u. 40. Tel.: 06/78/381-669

• Eladnám vagy elcserélném SNES játékaimat (pl: Vortex, Desert Strike, FIFA Soccer, Blackthorne, NBA JAM T.E., Sunsetriders, stb.) Tel.: 06/20/343-841

• SNES-re eladok, cserélek: M.All Stars - 4000, Lost Vikings - 4000, SF II. - 3500, Mask - 7000, Primal Rage - 9000, MKI - 4000, Lion King - 5000, stb. Keresem: E.Worm Jim. Cím: Rácz Zsolt 3600 Ózd, Szabolcsköz 3.

EGYÉB CSERE

• SNES-re eladok, cserélek: M.All Stars - 4000, Lost Vikings - 4000, SF II - 3500, Mask - 7000. Primal Rage - 9000, MKI - 4000, Lion King - 5000, stb. Keresem: E.Worm Jim. Cím: Rácz Zsolt 3600 Ózd, Szabolcsköz 3.

• SEGA MD + control pad + 4 játék (pl: Mortal 2, Sonic 2, Another World, stb.-t elcserélem CD32 + 1, 2 játékra. Cím: Putnai Csaba 2315 Szigethalom, Temesvári út 41.

• GameBoy + játékok (Mortal, stb.) GameGear + játékokra - esetleg ráfizetéssel elcserélendő. Érd.: Dzsula János 405-0516 (hétköznap 16-20-ig)

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból!

*Szeretnénk azonban figyelmedet felhívni valamire: a megrendeléskor gondolj arra, hogy az összeget **postaköltség** is terheli. Komoly többletmunkát jelent nekünk, ha a kiküldött csekk láttán sokan meggondolják magukat, mert nagyobb összegről szól, mint az újságok ára összesen. Nos, ez a többlet a postaköltség - mint azt a hirdetéseink alján mindenhol olvashatod.*

Köszönjük figyelmedet, továbbra is várjuk megrendeléseidet.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ **negyed évre: 850,–**
- ❑ **fél évre: 1.650,–**
- ❑ **egy évre: 3.200,–**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________________
Címe: ______________________________
Irányítószám: ______________________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte
COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1996-ban is folytatjuk előnyönyös előfizetési akciónkat.
Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,
DE
mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer
5,76% árengedménnyel
vásárolhatsz
az 576 KByte budapesti, győri és pécsi boltjaiban a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csekken befizetik.
Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékeld a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.
Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

TOP LISTA

C64
NEWCOMER ●
CREATURES ▼
BBURAGO RALLY ▼
LONG LIFE ◆
MAYHEM IN MONSTERLAND ◆

AMIGA
SENSIBLE SOCCER ▲
SETTLERS ◆
TURRICAN 2 ◆
PINBALL FANTASIES ▼
BUBBA AND STIX ▼

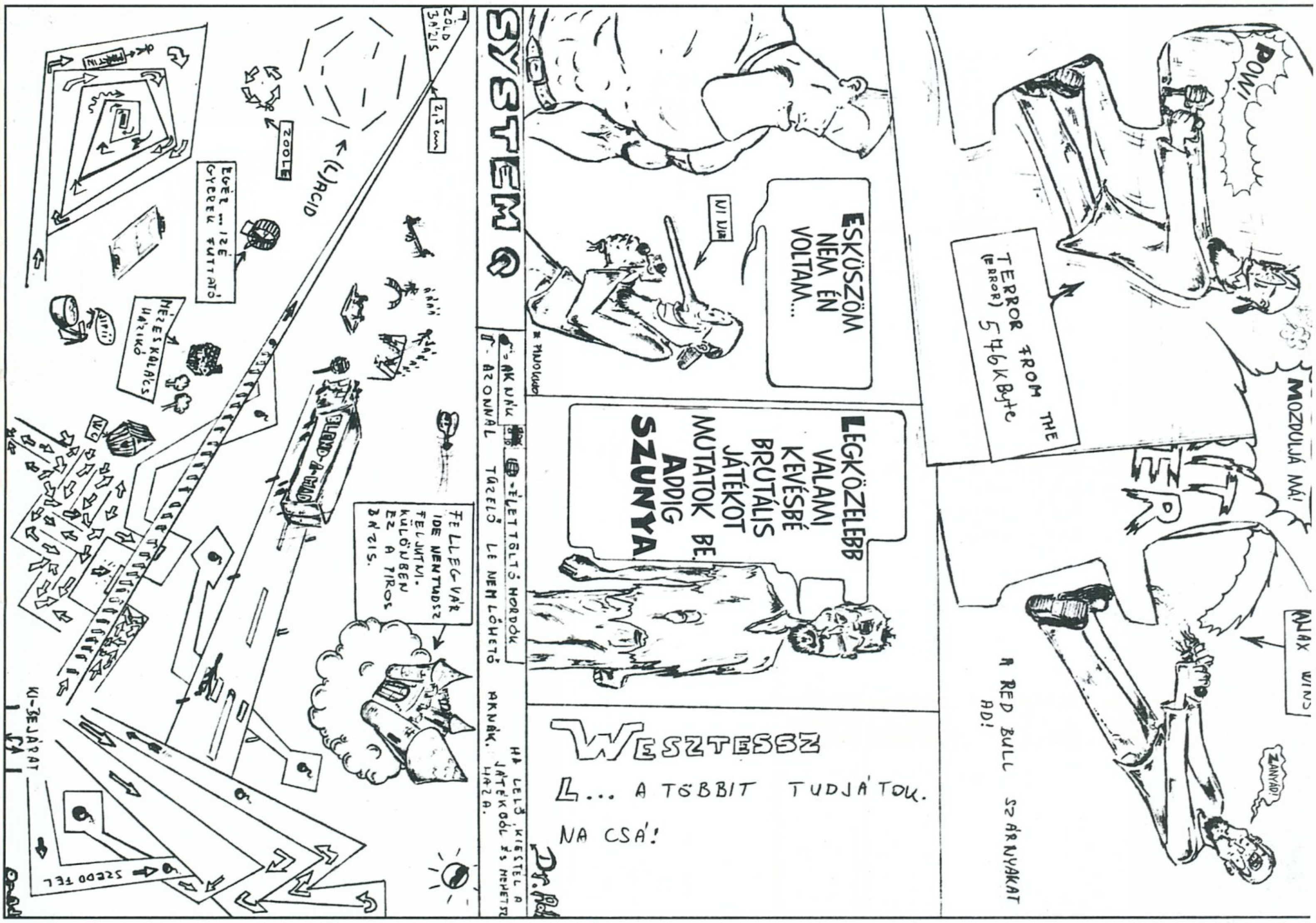
PC
MORTAL KOMBAT 3 ◆
DOOM 2 ▼
NEED FOR SPEED ▼
FIFA 96 ◆
DESTRUCTION DREBY ◆

KONZOL
MORTAL KOMBAT 3 ◆
KILLER INSTINCT ▼
EARTHWORM JIM 2 ◆
SUPER STAR SOCCER ◆
MORTAL KOMBAT 2 ●

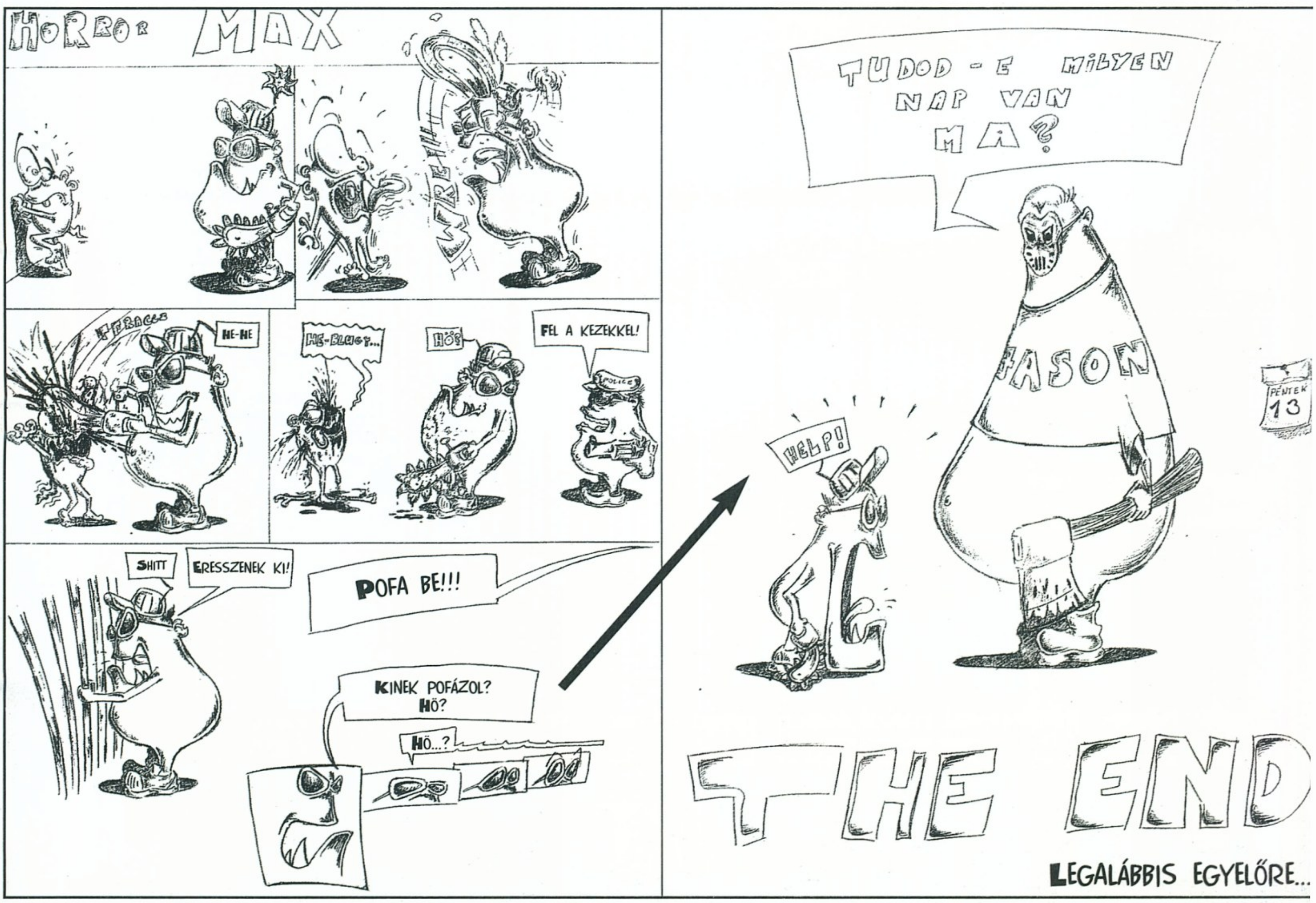
JELMAGYARÁZAT:
● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRELÉPÉS
▼ = VISSZALÉPÉS

KEDVES TOPLISTÁSOK!
TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELEITEKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTITEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT.
CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ: **TOPLISTA**!

EBBEN A HÓNAPBAN NINCS JÁTÉK - AZ ÖSSZES AJÁNDÉKUNKAT KIOSZTOTTUK A COMPUTER KARÁCSONYON.
VISZONT MEGDUPLÁZZUK **WING COMMANDER IV** PÁLYÁZATUNK DÍJAIT, ÉS TOVÁBBRA IS VÁRJUK A PÁLYAMUNKÁKAT (RÖVID TÖRTÉNET VAGY SZÍNES RAJZ A MONDAKÖRBŐL). MÁR SZÁMOS SZUPI PÁLYÁZAT ÉRKEZETT, EREDMÉNYHIRDETÉS JÖVŐ HÓNAPBAN!



SYSTEM
ESKÜSZÖM NEM ÉN VOLTAM...
LEGKÖZELEBB VALAMI KEVÉSBÉ BRUTÁLIS JÁTÉKOT MUTATOK BE. ADDIG SZUNYA
WESZTESSZ
L... A TÖBBIT TUDJÁTOK.
NA CSÁ!
POW!
TERROR FROM THE (ERROR) 546 KByte
MOZDULJÁ MÁ!
MAX WINS
A RED BULL SZÁRNYAKAT AD!



HORROR MAX
HE-HE
HE-BLUGY...
HÖ?
FEL A KEZEKKEL!
SHITT
ERESSZENEK KI!
POFA BE!!!
KINEK POFÁZOL? HÖ?
HÖ...?
TUDOD-E MILYEN NAP VAN MA?
HELP!
FASON
PÉNTEK 13
THE END
LEGALÁBBIS EGYELŐRE...




1 *Első küldetésünk a Dreighton háromszöghöz vezet. A Tie fighterek nem jelentenek komoly nehézséget.*




2 *Könnyebb baleset után a Corellián landolunk. Utunk a bázisba vezet, ahol némi csetepaté után az elfogott Millennium Falconra lelünk.*





3 *Utunkat elzárják - egyedüli esély a bányarendszeren való kimenekülés.*

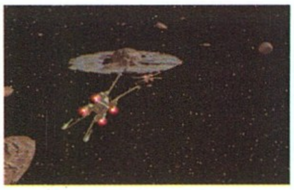
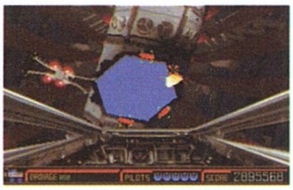



4 *Aszteroidamezővel már az első részben is találkoztunk. Minden a technikán múlik.*

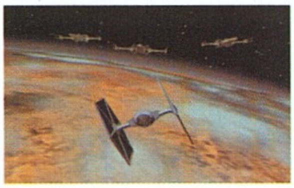




5 *Néhány Tie interceptor jelenik meg a légtérben - adrenalin szintünk rögtön megugrik.*

6 *Néhány perces katlanrepülés, majd egy jól irányzott lövés a hűtőrendszerbe. A bányászbázisnak annyi.*




7 *Gyakorlórepülés egy Tie fighterrel. Most értettem meg, miért hullanak a birodalmiak ennyira: se pajzs, se komoly fegyver.*



EGY ÚJ STAR WARS EPIZÓD SZÜLETETT

Emlékeztek még az első rész rajzolt szereplőire, pixeles filmbetétjeire? Ugye mekkora szám volt akkor a folyamatos film fantasztikus hangokkal párosítva? Mindenkit a monitor elé szegezett, és sokan ennek hatására vették meg első CD-romjukat. Azóta a PC-s "filmek" minősége rohamosan javult - párhuzamosan a hardware fejlődésével. Már ott tartunk, hogy a Rebel 2-t megfelelő géppel akár SVGA-ban is játszhatjuk, 20 képkocka/mp sebességgel, 22k hertz mintavételezésű sztereo hangokkal. De már egy 486dx66 is páratlan teljesítményt nyújt VGA grafika mellett. Ami a képminőséget illeti, nehéz lenne megmondani a Rebel 2-ről, hogy videót nézünk vagy játszunk. Az élőszereplős jelene-

AZ ELSŐ RÉSZ ÁTÜTŐ SIKER VOLT. A MULTIMÉDIA ELSŐ SZÁRNYPRÓBÁLGATÁSAI. AZÓTA ELTELT NÉMI IDŐ ÉS... ÍME AZ EREDMÉNY!

teket blue-boxban forgatták és Silicon Graphics-szal készített környezetbe helyezték. A játékhoz felvett jelenetek egyébként ugyanavval a technikával készültek, mint a ´97-ben megjelenő új Star Wars epizód - persze a játékban SVGA-val, 256 színnel találkozunk. Egyébként a fejlődést jól példázza, hogy a film forgatásához nem használtak hajómodelleket - mindent számítógéppel csináltak. Ha olyan látványos lesz a film, mint a Rebel 2, akkor valami csodát várhatunk.

ROOKIE ONE´S BACK!

Miután Rookie One felrobbantotta a Halálcsillagot, s evvel lényegesen meggyengítette Vader nagyúr flottájának erejét, úgy tűnt békés évek következnek. Ekkor a Lázadók még mit sem sejtettek a Birodalmiak új tervéről, egy titkos fegyverről, melyből már elkészültek a prototípusok, s csak napok kérdése egy éles bevetés...

Vader hadúr a hírhedt Dreighton háromszögben tartózkodott szuper csillagrombolóján. A Lázadók felderítői épp portyázásuk végére értek a Dreighton háromszögben, amikor a semmiből néhány Birodalmi gép tűnt elő, s pillanatok alatt ízekre szaggatták a három X-szárnyút. Vader nagyúr parancsára gyakorlatozott a Sigma egység...

Ezután kerülünk mi a képbe egy B-szárnyún: az űrben portyázva üzenetet kapunk az Millenium Falconról, amely a Corellia bolygón észlelt valamit, de leszállás előtt észrevették, s tűzharcba keveredett a Birodalmiakkal. Utunk természetesen a Corelliához visz.

A játék indítás után rögtön a indítómenübe lép, ahol a szokásos dolgokat állíthatjuk: hangkártya, felbontás minősége, képkocka/mp stb. Emellett itt is átfuthatjuk a kézikönyvet, rendszerinformációt kérhetünk le (érdemes), bootdisket készíthetünk. Külön csemege, hogy a nehézségi fokozatot is kedvünkre állíthatjuk be. Nemcsak a három adott fokozat közül válogathatunk, hanem a difficulty editor-




Régi ismerősünk tűnik fel az intró kép

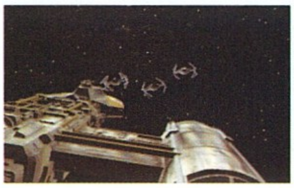
ban kedvünkre beállíthatjuk, hogy mennyit sebezzen rajtunk a lézer, a falnak csapódás, a mi lövéseink milyen hatásosak legyenek és még ezernyi dolgot.

A játék opcióiba az alt+o-val bármikor beléphetünk. Itt a hangokat kapcsolhatjuk ki/be (music, voices, sfx), hangerőt változtathatunk (volume level), megfordíthatjuk az irányítást (flip control), ha valakinek a botkormány mód nem fekszik. Bekapcsolhatjuk a folyamatos tüzelést (rapid fire), a feliratozást (subtitles), beállíthatjuk a joystick sebességét (joy speed).

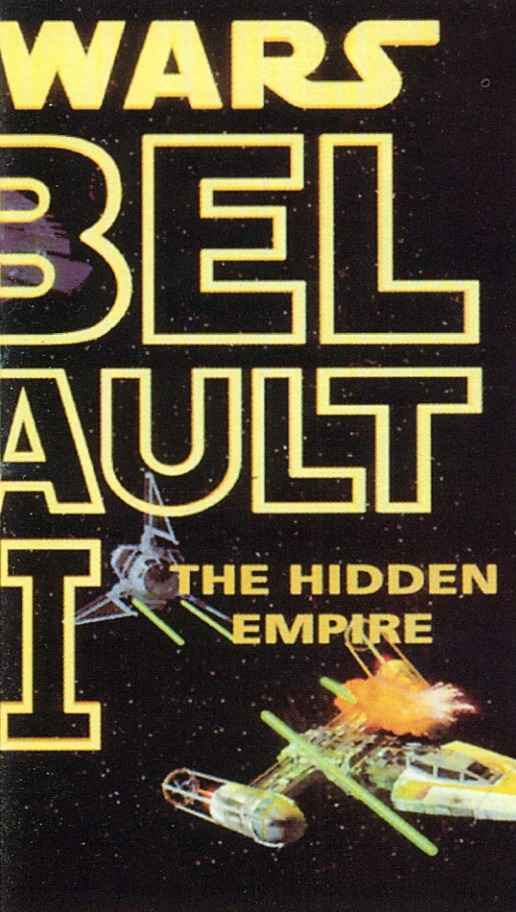
A játékban gyakorlatilag háromféle akciórésszel találkozunk: az űr-akciókkal, amikor célkereszttel kell befogni az ellenfél gépeit, s teleereszteni őket; manőverező részekkel, amikor a megfelelő irányba kell emelkednünk/fordulnunk (e két rész sokszor keverve fordul elő - ilyenkor vagyunk igazán bajban - egyszerre kell irányítani és leszedni az ellenséget). A "földi" akcióknál szintén kapunk egy célkeresztet, amivel általában a rohamosztagosokat kell likvidálnunk. Minden esetben a képernyő alján találjuk sérülésünket, életeink és pontjaink számát.

A CORELLIA-BÁZIS ROHAMOSZTAGOSAI...

nem is sejtették mi vár rájuk. Amikor Rookie One és társa a Corellia közelébe került, miután átvergődtek a TIE Figterek védelmi vonalán, a semmiből kaptak egy sorozatot. Rookie One szélsebesen indult el a bolygó felé, s csu-




8 *Randevú az Imdaar bolygó közelében a birodalmiak elfogóvadászaival.*





...sorain. Épp legújabb fegyverét teszteli.

...pán jószerencséjének köszönhette, hogy sikerült földközelben katapultálnia. Társát utolérték a titkozatos Tie-fighter lövései... Rookie One, miután kikászálódott a mentőkapszulából, kézi radarjával bemérte a bázis helyét. Néhány perces gyaloglás után meglátta a forró sivatag közepén a Birodalmiak titokzatos bázisát. Közel merészkedett, s éppen egy homokbucka mögé bújt, amikor a bázis rohamosztagosai megkapták az üzenetet a parancsnokságtól. “Egy Lázadó zuhant le valahol a bázis közelében. Túlélő nem valószínű, de a biztonság kedvéért átfésülni a terepet. Vége.” Rookie One-nak nem volt más választása: mielőtt elindultak volna a fehér páncélba öltözött birodalmiak, tüzelt. Leterítette a két őrt, s befutott a bázisba. Bent többször is közelharcba keveredett a rohamosztagosokkal, míg a hangárba érkezett, ahová a Millenium Falcont vitték. Ösztönösen berohant a Falconba, mely a menekülés egyetlen reális útjának tűnt. Pechére a birodalmiak az utolsó pillanatban lezárták a hangár kapuját: nem maradt más lehetőség, mint a bányarendszeren át menekülni. A bányarendszer elején minden figyelmét a manőverezésre kellett fordítania - akkora helyen manőverezett a Falconnal, amit egy X-szárnyú is megirígyelhetne. A bányarendszer második felében ráeresztettek néhány droidot, így azokkal is fel kellett vennie a harcot. Aztán egyszer csak elmaradtak a csövek, a droidok, s a távolból fény szűrődött lefelé: megmenekült.

Rookie One-t hazatérése után azonnal az eligazításhoz kérették. Egy rövidke rekonstruált üzenetet mutatott be az eligazító, melyet egy napja kaptak a Falconról, akik felfedezték a birodalmiak titkos bányáját az Arah aszteroidamezőben. Bármit is bányásznak ott a birodalmiak, szupertitkosan kezelik, s könnyen megeshet, hogy valami új szuperfegyver alkotórészét nyerik ki az aszteroidából. Rookie One két társával a listán szerepelt.

A három X-szárnyú néhány perc múlva már elhagyta a Fregatt hangárát, s belépett a hypertérbe. Néhány másodperc múlva megérkeztek az ominózus aszteroidamezőhöz.

“R-one, jobbra, R-two balra.”

“Vettem, formáció felvéve”

“Szintén. Ügyeljetek az aknákra. Amit lehet, megsemmisíteni.”

A három X-szárnyú hamar kiért az aszteroidamezőből, maguk mögött hagyva néhány füstölgő, ronccsá lőtt aknát. A birodalmiak telepítették ide őket, védelmi céllal...

“Á, most következik csak az igazi szórakozás”

“Tie-Interceptorok! Irány: egy-négy, kettőhat, Z három-kettő!”

“Vettem. Formációt felvenni, tüzelésre fekészülni.”

A kemény összecsapás után a három Lázadó célba vette a bánya reaktorának hűtőrendszerét. Szűk alagutak és éles fordulók igazi kihívást jelentettek a három pilótának. Miután sikeresen megsemmisítették a hűtőrendszerhez vezető pajzsot, csak egy szűk percre volt szüksége Rookie One-nak, hogy hazavágja a hűtőrendszert. Az X-szárnyúak boldogan menekültek a tett színhelyéről.

“Imádom a Birodalmiakat! Istenien lehet a túlvilágra küldeni őket!”

“Nyugi-nyugi, még nem vagyunk otthon. Hyperdrive-ok készen állnak?”

“Rendben.”

“Szinté...”

Az egyik Lázadó épp a Hyperdrive kapcsolójára helyezte kezét, amikor a semmiből egy lézernyaláb végzett vele. Pillanatok múlva a társa is követte... egyedül Rookie One-nak sikerült elhúznia a fantom gépek elől, s belépni a hypertérbe. Most már tudomást szereztek a Lázadók a Birodalmiak legújabb mesterművéről: a fantom-flottáról, és a láthatalan Tie-vadászról. A Lázadók egyetlen esélye: egyet ellopni és követni a haditechnikát. Különben biztos a bukás.

“...tehát a feladat: bármi áron megszerzni egy fantom-vadászt. A kémünk már megtette a szükséges előkészületeket az Imdaaron, megszerezte a szükséges információkat. Rooki One, készen állsz?”

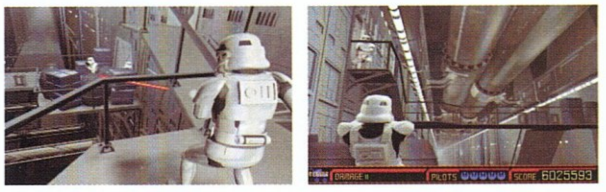
Végezetül néhány kód: Jabba, Endor, Lachton, Borsk, Kroyies, Aurk, Kampl, Ferrier, Galia, Denarii, Sadow, Onderon, Aleema, Cathar, Dominis.



9 *Az Imdaar megközelítése - felfegyverzett és aláaknásított aszteroidamezőn át vezet az út.*



10 *A filmsorozatból ismerős “motorozás” végre a játékban is. Az egyik legnehezebb feladat.*



11 *Az Imdaaron landolt birodalmi hajóval sikerül a szabotázs a titkos bázisra. Bent szemmel láthatóan nem örülnek nekünk...*



12 *Továbbra is a bázison. A fura kép a birodalmiak sisakjába épített infralátásnak köszönhető.*



13 *Miután sikerül megszerezni egyet a birodalmiak fantomhajói közül kőkemény feladat vár ránk: a bázis megsemmisítése és a menekülés.*



14 *Néhány fantomhajónak sikerül kilógni a bázisról robbanás előtt. Mielőtt társainkkal találkozunk velük kell megmérkőzni.*



15 *Ez már tényleg a hab a tortán: az Imdaar holdján lévő fantomhajógyár az utolsó prédánk.*



THE END *Nagy az öröm, de Vader nagyúrnak most is sikerült megmenekülnie.*



THE 11TH HOUR



A 7th Guest méltó folytatása

New York állam északi részében a Hudson mellett található Harley, ez az apró városka, ahol néha bizony furcsa dolgok történnek. Ezen a csendes helyen építette fel játékbirodalmát a híres, hírhedt feltaláló, Henry Stauf. Az álmaiból készített játékok hosszú évekig biztosították számára a jólétet. A sikernek azonban véget vetett egy halálos vírus, mely kizárólag gyerekeket fertőzött meg, s Stauf örökre bezárta fantasztikus játékgyárát. Ezután évekig senki nem hallott a feltalálóról, mikor egy este hat eltűnt látogató után a hetedik vendég a ház felkutatása után visszatért.

Most 1995-öt írunk. Carl Denning Jr. a Megoldatlan esetek című TV sorozat riportere a híradóból értesül róla, hogy producere és kedvese Robin Morales eltűnt. Robin éppen a Harley városában a közelmúltban történt felderítetlen gyilkosságok és eltűnt személyek után nyomozott. Pár pillanat múlva megszólal a csengő, de mire kiér csak az elrobogó autó porát látja. A küszöbön egy csomag fekszik, melyet Harleyban adtak postára, a feladót azonban nem tüntették fel rajta. A barna papír egy notebookot rejt, melynek képernyőjéről Robin meggyötört arca néz rá, s segítségért könyörög. Bár esteledik, Carl felpattan motorjára és már száguld Stauf birtoka felé.

A Trilobyte 1992-ben kezdte el a The 7th Guest folytatását. A 4 CD-t betöltő 64 perces videoanyag rögzítése 1 évig tartott. A képeket üres háttér előtt vették fel, s a háttereket, a szobák berendezéseit, az animációkat utólag rajzolták a filmre (érdekes, hogy a CD-ken külön képsorokat is találunk a program készítésének jelentősebb fázisairól). A három év munka pedig egy döbbenetes interaktív videót eredményezett, melyben a történet folyását minden lépésünkkel, döntésünkkel módosíthatjuk.



Egy táblajáték, méhekkel a főszerepben

A tökéletesen élethű hatáshoz már csak néhány kanna vér hiányzik.

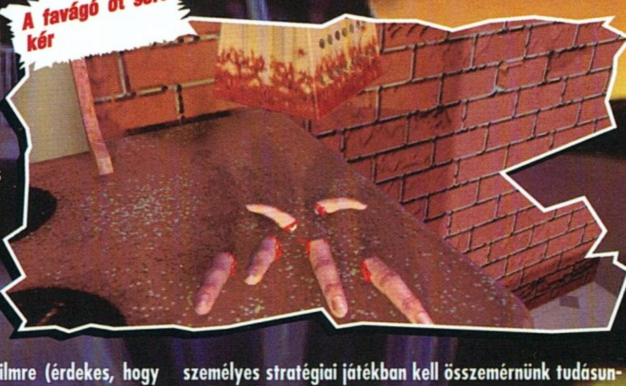
A helyszín teljesen megegyezik az elődben megismerttel, Stauf házát az évek során csak az elmúlás szele csapta meg. A régi csillogó háznak már csak poros képe maradt. A falakról hullik a vakolat, a bútorok felborítva, összetörve és mindenütt baljós sötétség.

Még szerencse, hogy van nálunk egy zseblámpa, melynek fénykörében megkezdhetjük az ismerős, de mégis ismeretlen ház újbóli átkutatását.

Feladatunk tulajdonképpen a hetedik vendég küldetésére emlékeztet. Stauf a ház minden részén csapdákat, fejtörőket rejtett el, s nekünk ezeket kell megtalálnunk, s megfejtenünk. Eközben fel kell fedeznünk a szobákat, a bennük eldugott tárgyakat, s a helységeket összekötő titkos folyosókat. A megoldandó feladatok most is leginkább logikánkat teszik próbára, s mint azt már megszokhattuk, a játékok szabályaira is nekünk kell rájönnünk. A játék kezdetén csak a villa egy részében kószálhatunk szabadon, s ahogy megoldjuk ezeket a problémákat, úgy nyílnak meg sorban a ház addig elzárt szobái.

Újdonság, hogy most van nálunk egy notebook, mellyel valami leírhatatlan, szoros kapocs köt össze bennünket Stauffal és Robinnal. E kis gépen keresztül üzen rendszeresen Stauf, s minden mondata újabb feladatot jelent. E mondatok mindig a ház egy tárgyára utalnak, melynek nevét a mondat kiemelt szavának betűiből rakhatjuk össze (például Winter Coat -> Tonic Water). A feladat megoldását e tárgy megtalálása jelenti. Ha bármelyik feladat megoldásában elakadtunk, a géptől segítséget kérhetünk. Ez azonban sokba kerül, hiszen minden lépéssel gyengül a kapcsolat Carl és Robin között.

Minden megoldott rejtély egy újabb részletet fed fel a Harleyban lejátszódott misztikus történetből, s így jutunk egyre közelebb a megoldáshoz. A játék legvégén egy kétszemélyes stratégiai játékban kell összemérnünk tudásunkat Stauffal, s ha legyőzzük, végre az egész cselekményt vágás nélkül nézhetjük végig.



A favágó öt sört kér

A játék kivitelezésére egyszerűen nincs megfelelő jelző. Egy tökéletes géppel (Pentium, 16MB RAM, 2 MB video-RAM) az egész műsort teljes képernyőn és több millió színnel megfestve nézhetjük végig. A élmény azonban gyengébb konfigurációval is fantasztikus, igaz ekkor meg kell elégednünk néhány ezer színnel vagy legvégső esetben fekte-fehér grafikával. S hogy mindez tökéletes hangulatot árasszon, arról gondoskodik a 8 önálló háttérzene, Stauf megjegyzései és a hátborzongató zajok melyek 16 bites sztereó hangként dübörgik be a szobát. Maga a feladat, a Stauf villát körülvevő rejtély mozaikjainak összeillesztése lebilincselő. Az ehhez elvezető feladatok azonban már nem mind tetszettek. A szórejtvényeket csak tökéletes angol tudással lehet segítség nélkül megoldani, a logikai feladatok között pedig vannak primitívek és szinte megoldhatatlanok is. Összességében azonban zseniális programmal van dolgunk, amely még sokunkat fog hetekig rémes álmokkal gyötörni.



Ezt vajon kinek szánta Stauf?



Jön a vonat!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

THE 11th HOUR — KIADJA: **VIRGIN**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **95%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2
CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Grand Prix Manager



Itt még nem kell autót vezetni. De ne aggódj, hamarosan az is eljön.

A Forma 1 a gazdagok sportja. Egy versenyautó 20 millió fontba kerül, a szponzorok pedig hajlandóak több, mint 1 millió fontot fizetni azért, hogy emblémájuk egy évig az autó oldalán virítson. Ezért persze megkövetelik, hogy a kiválasztott autó végig ott legyen a legjobbak között.

Szóval egy Forma 1-es csapat irányítása különösen kemény probléma. A sikerhez és a megfelelő bevételhez biztosítania kell a leggyorsabb gépet, a legjobb pilótát és egy kiváló szerelőgárdát. Emellett gondoskodnia kell az állandó műszaki fejlődésről, hiszen egy vadonatúj technika is teljesen elavulttá válhat a következő szezonra. Ez pedig felemészti az összes bevételt. Ez egy ördögi kör. Mindennek ellenére a dolog óriási üzlet, s emberek ezrei versengenek, hogy egyszer egy olyan pozícióba kerüljenek, ahova mi a MicroProse jóvoltából csöppentünk.

Feladatunk tehát egy Forma 1-es csapat menedzseri teendőinek ellátása. Néhány évet kapunk arra, hogy a bennünk rejlő tehetség napvilágra kerüljön, bár ha teljesen reménytelen a dolog, valószínűleg nem kell olyan sokáig kínlódnunk. Kezdjünk is bele, hiszen néhány versenytársunk már jókora előnnyel rajtol.

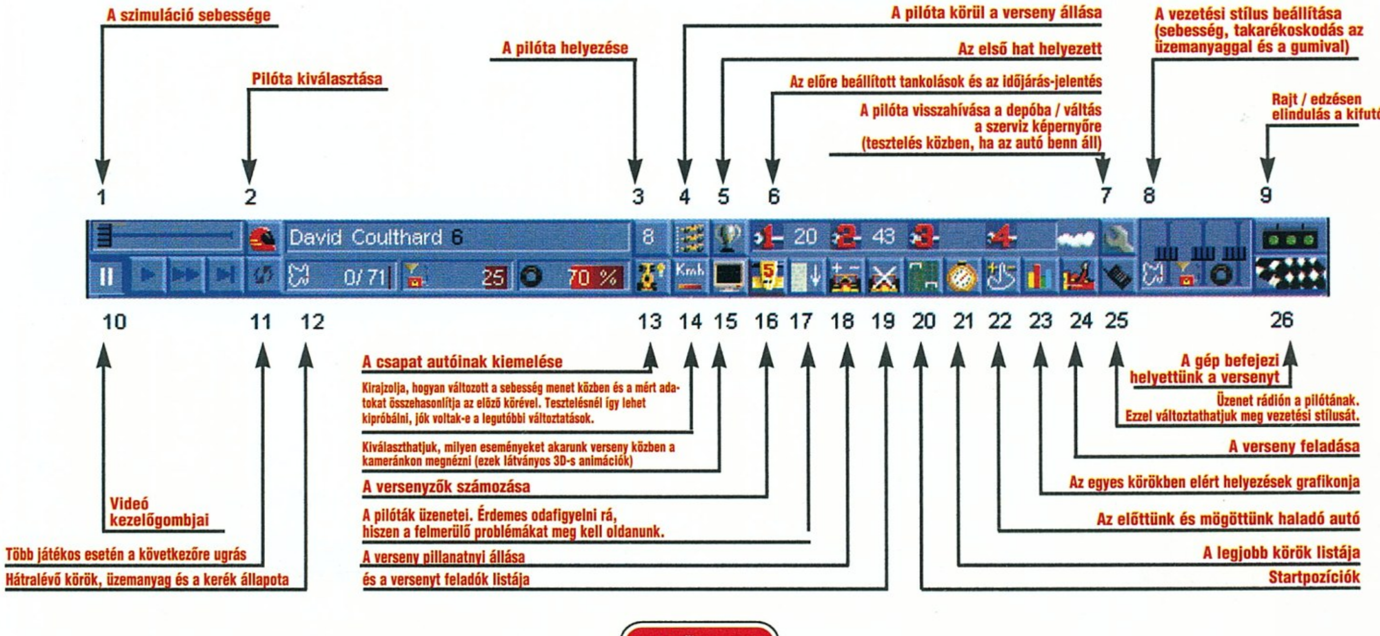
Ha egyenesen a közepébe vágunk (Quick Start), nem kell mindenféle beállítással bajlódnunk. A másik utat járva öt rövid távú szerződés (és a hozzájuk tartozó speciális problémák), illetve egy 40 évre szóló megállapodás jelenti a legyőzendő akadályt.

Miután mindent megadtunk, megjelenik a fő képernyő, ahova minden tevékenységünk után visszatérünk. Itt tíz ikon a tíz legfontosabb feladat elérését teszi még gyorsabbá. Fontos még az Options menü Customize pontja, ahol az összes résztvevő csapat adatait nézhetjük és módosíthatjuk kedvünk szerint.



Egy ilyen karosszériát évekig tart összehozni

Hogy a játék mennyire nehéz, azt az is bizonyítja, hogy első próbálkozásra leggyengébb szinten öt futam után csődbe mentem. Igaz egy versenyt 66 környi vezetés után műszaki hiba miatt fel kellett adnom, s így nem jelentkezett elég szponzor, a pénzt viszont minden bolondságra elköltöttem. A rövid játék azonban annyira felkeltette érdeklődésemet, hogy azóta minden szabadidőmben autókat tervezek, szerződéseket kötök és körözök a pályákon. A program ugyanis olyan tökéletesen lett megírva, hogy nem lehet félretenni. Még versenyek közben sem dőlhetünk hátra, hiszen a helyezésekért vívott harcban a vezetői tudás mellett a csapatok taktikai húzásai (mikor cserél kereket, mennyit tankol) is döntőek lehetnek. A 40 éves formában pedig kiépíthetünk egy egész birodalmat, saját fejlesztő bázissal és saját nevelésű pilótákkal. És akkor még nem is beszéltem a mintegy órányi zenéről, a döbbenetes animációkról és a teljesen egyértelmű kezelésről. Szóval a játék csodálatos. Igaz, amikor a dobozon megláttam a MicroProse nevet, ezt el is vártam tőle.

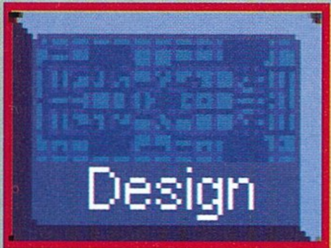




Irodánkban a legtöbb időt a szabálykönyv (**Rule Book**) olvasgatásával kell töltenünk. Az ebben leírtak határozzák meg a versenyeken induló autók minden apró részletét. A FIA elég gyakran, néha még két versenynap között is módosítja a szabályokat, így érdemes ide gyakran benézni. Ha ugyanis nem megengedett felszereléssel indulunk egy futamon, súlyos büntetésekkel kell számolnunk. A könyvben kereszt jelzi azokat a szabályokat, melyeket autónk megszeg (a szabálytalan részeket szerelés közben egy fekete zászló takarja el).

A **Mailben** a beérkezett leveleket olvashatjuk el. Mindenki, aki valamit akar, ide ír néhány sort. Ezek között fontosakat is találunk, például itt értesítenek, ha valamelyik szerződést meg kell hosszabbítanunk.

A **Staff** a csapat legfontosabb pozícióit betöltő embereket és a szerződésükből hátralévő időt mutatja meg.



A **Car Internalsban** a belső részek jelennek meg. Itt beállíthatjuk, hogy az első és hátsó fékek mennyire erősen fogjanakű, hány sebesség legyen a kocsiban és ezek milyen arányban legyenek egymáshozű, mekkora legyen az üzemanyagtartály, valamint válogathatunk egy csomó alkatrész közül. Az alkatrészek melletti hőmérő a minőséget, az alatta lévő csík pedig az élettartamot jelzi. A **Lookkal** alacsonyabb szinten vagy a kémeket megfizetve más csapatok beállításait leshetjük meg, a **Plansszel** pedig a beállításokat vihetjük át a többi kocsira vagy lemezre. A csapat kocsijai között a bal alsó sarokban lévő nyíllal válthatunk. Az alkatrészeket érdemes minden verseny után ellenőrizni, hiszen egy elöregedett csavar is elegendő a futam elvesztéséhez.

A **Car Externalsban** a karosszériát pofozhatjuk ki. A **Centre of Gravityval** az autó súlypontját tolhatjuk el. A súlypont helye gyorsulás, fékezés és kanyarodás közben érdekes, amikor az első és a hátsó kerekekre nem egyforma terhelés esik. Az első és hátsó szárnyak szögével azt szabályozzuk, mekkora erő nyomja a kocsit a talajra menet közben. A kis szög kisebb légellenállást jelent, de nagyobb sebességnél a kocsi nem nehezedik a talajra és így nem tud fékezni sem.

A **Driver Aidsben** különböző, a vezetőt segítő eszközöket szerelhetünk fel, a **Facilities** pontban a csapat bázisát bővíthetjük néhány létesítménnyel a tervező (CAD), mérnöki (CAM), gyártási (Carbon a karosszéria és Manufacturing a belső részekre) és tesztelési (Testing Rig és Wind Tunnel) munkák megkönnyítése érdekében. Ha ezek nincsenek, a munkák elvégzéséhez komoly pénzért kell megfelelő berendezéseket bérelnünk.

A **New Car Designban** a következő évi modellt terveztethetjük meg. Itt igazából azt kell megadnunk, hogy tervezőink mennyi időt töltsenek e munkával.

Végül a **Manufacturing pontban** új belső és külső alkatrészeket gyárthatunk. A készített eszközök jobbak, mint a normál választékban megjelenő társaik, de csak a gyártás évében használhatóak, mert utána elavulnak.



Ahhoz, hogy autónk jól menjen, néhány dologra, mint például üzemanyag, gumi, cserealkatrészek, folyamatosan szükségük lesz. Emellett jól jön egy masszív motor, megfelelő szervizzel. Hogy ezeket biztosítsuk, a gyártó cégekkel kell szerződést kötnünk. Mind a négy helyen több szállító között választhatunk, s mindegyik különböző áron különböző minőségű terméket kínál.



Egy sikeres Forma 1-es csapatban a pilóták mögött több száz ember tökéletes munkájára van szükség. A tervezők, mérnökök, műszakiak és a reklámemberek élére 1-1 kiemelkedő képességű vezetőt alkalmazunk, s mögéjük egy hasonlóan erős csapatot kell állítanunk. A vezetőket fizetésükön túl prémiumokkal is jobb munkára ösztönözhetjük. A csapatba pedig érdemes inkább kevesebb profit, mint sok analfabétát felvennünk.

A csapathoz egyszerre három pilótát szerződtethetünk. Közülük kettő vesz részt a versenyeken, a harmadik pedig tanul és teszteli az új járgányokat. Róluk teljes eddigi pályafutásuk statisztikáin és jelenlegi szerződésük adatain túl személyiségük részletes jellemzését is megkapjuk (ch - mennyire fogadja el verseny közben a csapat utasításait, Qu - sebesség, Re - mennyire megbízhatóan vezet, Co - milyen jól rajtol és követi az ideális pályát, St - fáradékonyság, In - intelligencia, Am - mennyire akar egy jobb csapathoz igazolni, Lu - balesetben mennyire szerencsés, Le - hogy tanítja a csapattársát, Ex - tapasztalat, Br - bátorság, Mo - morál). A **Negotiate** gombbal meghosszabbíthatjuk a jelenlegi szerződést vagy új pilótát kereshetünk.

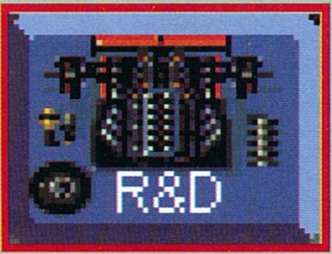
A Grand Prix 2 megjelenése előtt a lehető legjobb időzítéssel jött ki a GP Manager. Akik inkább versenyek mögött meghúzódó embertpróbáló szervező munkára kiváncsiak, azok számára gyöngyszem lesz a játék.

A szponzorok érdeklődését hihetetlenül nehéz felkelteni



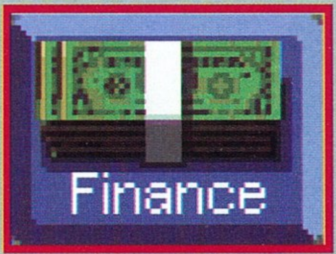
Már megint egy műszaki hiba











A tervezők, mérnökök és műszerészek az új autó tervezése után fennmaradó idejüket új segédeszközök fejlesztésére fordítják. Itt ezt az időt oszthatjuk szét a kiválasztott területek között. Érdemes odafigyelni, hogy ezek közül melyek megengedettek a FIA szabályaiban. Ha a tervezők a találmány egy részével elkészültek, a mérnökök, és legvégül a műszerészek is elkezdhetik munkájukat.

Az **Acquire Technology** pontban a többi csapat technikai vívmányait kémlelhetjük ki. Ha ez sikeres, két dolgot tehetünk: vagy megpróbáljuk megvásárolni a szükséges találmányt (ekkor ajánlatunkat visszautasíthatják) vagy a szenvedő fél tudta nélkül használjuk fel az ismereteket (ennek hátránya, hogy ha a másik csapatnál szigorodnak a biztonsági előírások, nem lesz utánpótlásunk, és egy FIA vizsgálat fényt deríthet a turpisságra).

Az autó, a csapat és a pilóták fejlesztésének legfontosabb része a tesztelés. Először egy pályát kell választanunk, majd a tesztelés célját. Itt hat dologból (az autó teljesítménye, a pilóta ügyessége, csapatmunka a depóban, a pálya megismerése, autó és vezető állóképessége, az autó újdonságainak kipróbálása) kettőt adhatunk meg.

A tesztpályán az irányítás teljesen megegyezik a versenyével. Ezek közül itt a legfontosabb a versenyző kiválasztása (sisak), elindítása (három zöld lámpa) és visszahívása a kifutóba (kulcs). A visszaérkező pilóták a garázsban néhány mondatban elmondják tapasztalataikat, amit érdemes figyelembe vennünk. Itt az egyes körök idejét figyelve kipróbálhatjuk a különböző beállításokat és megkereshetjük a legjobb változatot. A tesztelést a kockás zászlóval fejezhetjük be.

Egy verseny hét részből - két tesztelés két időmérő edzés, bemelegítés, felvonulás és maga a futam - áll. Ezek közül csak a verseny előtt pipákkal megjelölteken veszünk részt, a többi automatikusan lefut. Ezután meg kell adnunk, hogy mit viszünk magunkkal a versenyre. Fölösleges minden embert és minden alkatrészt fuvarozni, hiszen a szállítás sokba kerül és mindenkit használni sem tudunk.

A verseny közben legtöbb munkánk a depóban lesz. Az ide beérkező autót fel kell töltenünk üzemanyaggal. Töltéskor az látszik, hogy az üzemanyag hány körre lesz elegendő. Ez azonban csak becsült érték, s nagyon függ a versenyző vezetési stílusától. Kevés üzemanyaggal gyorsabb az autó, de gyakrabban kell tankolni.

Alatta a gumikészletek közül válogathatunk. Hat különböző típus van: Az A-D jelűeket versenyen használhatjuk (az A a legtartósabb a D pedig a leggyorsabb). A **Qualifying** általában időmérő edzéseken vethető be (nagyon gyors de csak 8-10 kört bír), a **Wets** pedig csak esős időben ér valamit. A felső csík az éppen fennlévő gumi állapotát mutatja. Minden versenyre nyolc készlet gumit kapunk, s ezzel kell gazdálkodnunk.

Legalul beállíthatjuk, hogy melyik körökben térjen vissza automatikusan a kocsi a garázsba. Ilyenkor nem fordul elő, hogy véletlenül megfeledkezünk a tankolásról és pilótánk kénytelen lesz feladni a versenyt.

Végül jobboldalt a menet közben szerzett hibákat próbálhatjuk meg kijavítani néhány alkatrész cseréjével.

A bankban a **Borrowra** kölcsönt vehetünk fel, a **Repayjel** pedig visszafizethetjük azt.

Ugyancsak itt biztosíthatjuk pilótáinkat (**Insurance**). Minden versenyzőnk kap egy alapbiztosítást, s ezen felül biztosíthatjuk őket sérülés és visszavonulás esetére. Ekkor a biztosító állja a kieső időszakra a versenyzők fizetését.

A **Security** gombot megnyomva szerződtethetünk egy céget, aki találmányainkra fog vigyázni. A folyamatos megállapodáshoz az X-et kell pipára változtatni.



Eddig csak költöttük a pénzt. Most már itt az ideje, hogy keressünk is egy keveset, s erre a legjobb út a támogatók gyűjtése. Itt az első feladat a támogató cégek meggyőzése. Osszuk el reklámembereink idejét a kiszemelt cégek között, majd várjunk egy kicsit. Ha valamelyik társaság érdeklődni kezd, ajánljunk fel neki egy reklámfelületet (**Offer Deal**), s ha szerencsénk van, jó sok pénzt szerzünk az üzletből.

A **Merchandise** képernyőn különböző reklámtárgyakat gyárthatunk. Köztük a baloldaliakból bevételre is számíthatunk, míg a jobboldaliak csak kiadások, melyek a szponzorok érdeklődését keltik fel.





A tervező elég jó, csapata azonban messze van a tökéletestől.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

GRAND PRIX MANAGER — KIADJA: MICROPORSE

grafika	9/10
hang/zene	10/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	10/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

LONE SOLDIER

Az az igazság, a PC-s Seal Team óta nem igen játszottam igazi vérbeli kommandós játékkal, így hát nagy érdeklődéssel fogtam neki a PlayStationre készült **Lone Soldier**-nek.

Először bevallom egy kicsit csalódott voltam, mivel az előzetes fotók alapján azt hittem, hogy a terepen bármerre kalandozhatunk, tehát bizonyos stratégiára is szükség lesz, ám ezzel szemben **csak egy meghatározott útvonalon, meghatározott irányba haladhatunk**, tehát tisztán akciójátékról van szó. Annak viszont egyáltalán nem rossz, sőt!

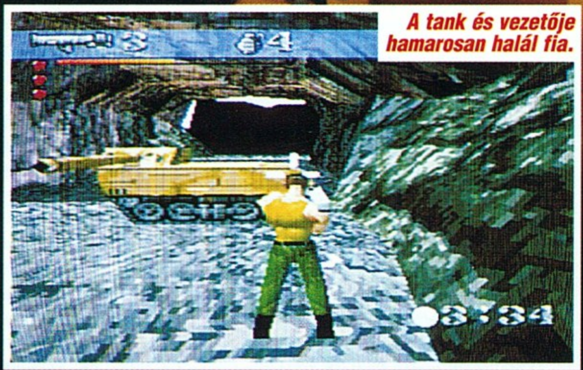
Az alapszituáció a következő: van egy csapat rosszarcú gazfickó, akik egy idegen faj megbízásából egy nukleáris rakétát zsákmányolnak. Egyetlen magányos harcos vállalkozik szembeszállni velük, illetve a kisebb hadseregükkel, ezek lennénk tehát mi, akár csak egy Rambo filmben.



A robbanások kidolgozása nagyon élethűre sikerült.

EGY SZÁL TRIKÓBAN EGY EGÉSZ HADSEREG ELLEN

A játék maga gyönyörű: a csodálatos texture mapped grafikával készült tájakon szintén vektoros ellenfelekkel, tankokkal gyűlik meg a bajunk, amik ennek ellenére **igen részletesen vannak megtervezve, az animációjuk pedig egyszerűen tökéletes.** A katonák valódi emberi mozdulatokkal hajigálják a gránátokat, vagy épp holtan terülnek el, s például az ellenséges tankoknál még arra is ügyeltek, hogy amint látótávolságba érünk, a pilótájuk bemászik, s azonnal felénk fordítja a tornyot. Ezen kívül a különböző effektusok is remekül néznek ki, gondolok itt a felrobbanó járművekre, vagy a lángszórónkra, amivel mellesleg **minden éghetőt felgyújthatunk.**



A tank és vezetője hamarosan halál fia.

Összesen négy nagyobb pályát kell bejárnunk, mindegyik pálya négy kisebb szintre, illetve egy főellenségre tagolódik. A Földön egy dzsungelben kezdjük az útunkat, s a világűrben, egy bázison fejezzük be.

Tökéletes akciójátékról van tehát szó, azonban **sajnos a pályák elég rövidek**, így a játék legkönnyebb szinten már második nekifutásra simán végigjátszható. Igaz megfontolhatjuk a gép tanácsát, amit a játék végén olvashatunk: "Ezután próbáljuk meg csukott szemmel."

DOOM

Manapság már egy valamire való gép sem lehet meg **Doom** nélkül, így természetesen a PlayStation változat sem váratott sokat magára.

Minden idők legjobb lövöldözős anyagát, gondolom, már nem kell senkinek sem bemutatnom, ám ha valaki mégis feltenné a kérdést, hogy mi is az a Doom, a rövid válasz nagyjából így hangzana: **az eddigi legjobb 3D-s emberperspektívikus játék**, ahol idegen lényeket kell halomra gyilkolászni. Az akció során fröcsög a vér, egy-egy felrobbant hordó hatására még az ellenséges katonák belsőségeit is szemügyre vehetjük, egyszóval a **legjobb jelzővel egyetemben a legerőszakosabb titulust is kiérdemli.** Most pedig térjünk rá a PS-X verzió sajátosságaira.



Valahonnan ismerős ez a dög.

ALL IN ONE

Nos, a lemezen minkét eddig megjelent részt megtalálhatjuk, tehát **játszhatunk az Ultimate Doommal** (ami ugyebár az első részt is magában foglalja), **és külön a Doom II-vel is.** A játékmenet persze 100%-ig megegyezik a PC-s verzióval, s - talán mondanom sem kell - a pályák is azonosak. Grafikailag is ugyanazt az élményt nyújtja a játék, bár mintha **kicsit több színt láthatnánk a képernyőn, s a fényeffektusok is szebbnek tűnnek, a 3D-s grafikát pedig tükörsimán és roppant gyorsan - még a PC-nél is sebesebben - mozgatja a gép.** Az irányításról szintén csak jót lehet mondani, hiszen a PS-X frankó irányítóját mintha pont ehhez a játékhoz találták volna ki. A zenére egyáltalán nem lehet panasz, lévén, hogy **közvetlenül a CD-ről szól** (a számok állati klasszak, érdemes őket akár külön is meghallgatni), a hangoktól viszonnt nem voltam elragadtatva. Túlságosan letisztultan szólnak, a szörnyek hörgése, halálüvöltése már nem tűnik olyan vérszomjasnak.



Mintha valamelyest több szín lenne a képernyőn, mint PC-

Természetesen a PlayStation változatnál is van lehetőség **két gép összelinkelésére** - így például kívülről is megcsodálhatjuk a másik játékost, amint a szörnyeket, vagy épp személyünket próbálja kiirtani - összegezve tehát egy tökéletes, sőt nyugodtan mondhatjuk minőségileg még továbbfejlesztett konverzióróval doomozhatunk, semmit - beleértve az ultra erőszakos jeleneteket - sem hagytak ki belőle. Talán még azt is megkockáztathatjuk, hogy eddig ez a legjobb verzió.

HI-OCTANE

Amikor az előző számunkban a WipeOut leírásánál elődként említettem a **Hi-Octane** PC-s változatát, őszintén szólva még nem is tudtam, hogy a **Bullfrog** kiadja a PlayStation verziót is. Nos, a PC verzió után persze magas elvárásaim voltak a játékkal szemben, ám kezdetben csalódnom kellett, hiszen a **játék abszolút semmilyen intro nélkül jelentkezik be.** Magában a versenyben azonban szerencsére nem kellett csalódnom, **minőségében, és gyorsaságában 100%-ig megegyezik a PC-s változattal**, no persze SVGA felbontásról ne is álmodjunk. A grafika egyébként teljesen azonos a PC-n látottakkal, szemben a Saturn átirattal, **a járművek textúre borítása is megmaradt**, igaz nem olyan színpompásak, mint PC-n voltak.



Szépen kidolgozott hátterek előtt folyik a versengés.

Emlékeztetőül, hogy miről is van szó: egy 21. századi versenybe szállhatunk be, ahol lebegő kocsikkal száguldozhatunk, a szabályok pedig még a különböző fegyverek, fedélzeti géppuskák, rakéták használatát sem tiltják.



A ködös tájon a távoli tereptárgyak homályba vesznek.

PS-X-ES SPECIALITÁSOK

A PC-s verzióhoz képest igazi pozitív változásokat elsősorban a menüknél tapasztalhatunk, hiszen **egy rakás vadonatúj versenyzési mód közül választhatunk:** a hagyományos bajnokságon, és különálló futamon kívül indulhatunk azonos típusú ellenfél ellen (Clone Race), mehetünk csak az egymás kinyírására (Death Match), választható kétjátékos üzemmód is osztott képernyővel (Split Screen Single Race), végül játszhatunk kettőnél többen is a "Hot Seat" móddal, ahol a gép szabályos időközönként adja át a mezőny egy-egy versenyzőjének az irányítását. A következő meglepetés a pályák összeszámlálásakor érhet minket, ugyanis ezúttal nem 6, **hanem 9 pályán tehetjük próbára képességeinket.**

Igaz ugyan, hogy a játék PC-s verziója elsősorban a fantasztikus hálózati lehetősége miatt vált közkedveltté, ami ugyebár (jelenleg) PlayStationnél nem lehetséges, ám ezen kívül mint láthatjuk, amit csak lehetett, ebből a verzióból is kihozták.

THUNDERHAWK 2

Az amigások bizonyára szívesen emlékeznek vissza azokra az időkre, amikor még olyan játékok érkeztek a gépükre, mint a **Thunderhawk**, ami talán azóta is a legszebb helikopterszimuláció a gépükre. A gyönyörű rajzfilmszerű introban az USA elnöke tárgyalt egy titkosügynökkel, majd miután betöltődött a játék, akkori szemmel csodálatos vektoros táj felett repkedhettünk. Nos, ez volt a múlt, most nézzük a jelent, azaz a játék második részét.



A befogott ellenfél aligha menekülhet.

A rajzfilmszerű introt a kor követelményének megfelelően komputer-animációval cserélték fel, melyben egy már-már valóságosnak tűnő helikopter repked gyönyörűen kidolgozott tájak felett, magának a játéknak a texture mapped grafikája pedig annak idején még intronak is megállta volna a helyét. Mindemellett azt már talán felesleges is mondanom, hogy a monitorunk alatt immár nem egy Amiga, hanem egy PlayStation töltöget szorgosan.

A LEGJOBB KONZOLOS SZIMULÁCIÓ?

A programban szerencsére a gyengébb és a profibb játékosok egyaránt megtalálják a nekik való küldetéseket, maga **a szimuláció pedig talán a legtökéletesebb amit valaha konzolon láthattunk.** A terep és a különböző tankok, helikopterek eszméletlenül részletesen vannak megtervezve. Minden mozgó objektum - beleértve a saját helikopterünket - **hihetetlenül valósághűen van mozgatva**, a robbanásoknál a járművek darabjaikra hullanak, a tornyok összeomlanak, **s persze az akciót most is különféle kameraállásokból követhetjük nyomon.** Igaz, a szuper grafikának lett egy igen csak zavaró következménye: **a gyenge scenery update.** A hegyek csakúgy a semmiből teremnek elő, de ami még ennél sokkal zavaróbb, hogy előfordulhat, hogy miközben egy helikoptert üldözünk, ha egy kissé lemaradunk, az hirtelen eltűnik, mintha lopakodó üzemmódba váltott volna.

Minden hibája ellenére azonban feltétlenül megállapíthatjuk, eddig ez a legjobb és legszebb repülésszimuláció, ami valaha konzolra készült, az első, ami már végre kihasználja a 32-bites gépben rejlő lehetőségeket.



Csendélet Thunderhawk 2 módra.



Hogy mik is azok az extrém játékok? Nos, például a bicikli, a gördeszka, vagy a görkori. S hogy mitől extrémek? Ha mondjuk az utcán hajszálnyira tőlünk egy bringás elhúz 50-nel, csak egy száguldozó őrültnek tartjuk. Ha azonban már 16 ilyen őrült megy el mellettünk, azok már sportot űznek ebből az őrültségből. Ha pedig hozzátesszük, hogy még kapukat is kell ezeknek az őrülteknek kerülgetniük, s még egymást is csépelik, nos ilyenkor beszélhetünk extrém játékról.



Nagy a csődület a belváros főutcáján.

NEM EGY SZOKVÁNYOS VERSENY

A Sony Interactive Studios legújabb játékában tehát 16 ilyen mindenre elszánt semmirekellő közé állhatunk, választhatunk a bicikli, a gördeszka, a nem is tudom most minek nevezik magyarul, talán morbidul hangzik, de egy leginkább rokkantkocsihoz hasonlító jármű, és a görkori közül. **Öt jól megtermett pályán tehetjük próbára járműveink végsebességét**, miközben különböző kapukon kell keresztülhaladnunk (a legfontosabbak a zöld színűek, ugyanis arra kapjuk a lóvét), s hordókat, nyulakat, és egyebeket kerülgetnünk. A cél: minél több pénzt összegyűjteni, s azon **minél spécibb járgányt vásárolni**. A pályák ráadásul **nem akármilyen kidolgozásúak**, a terepet az épületek és egyéb tereptárgyak mellett például ördögszekerek, egy-egy vasúti hídon átrobogó vonat, és hasonló dolgok színesítik, no persze ezeket megfigyelni játék közben nincs nagyon időnk.



Vajon ki kerül ki győztesen a gördeszkás és a mountain bike-os párharcából.

A pályák egyébként, főleg a San Fransisco-i pálya, kísértetiesen a Road Rashre emlékeztetik az embert, de a játék alaphangulata és célja is leginkább ahhoz áll közel. Mellesleg mintha az összes pályát már láttuk volna más-más játékokban, az azonban biztos, ha kölcsön is vettek néhány ötletet máshonnan, csak a jó dolgokkal tették, tehát aki ezt a stílust kedveli, az semmiképp sem fog csalódni az anyagban.

Goal Storm

Bizony a PlayStationnel rendelkező focirajongók most nagy dilemma előtt állhatnak. Alighogy megjelent a fantasztikus sikerű FIFA'96 az ő gépükre is, most egy másik szenzációsnak ígérkező anyag is felkelthette az érdeklődésüket: a **Goal Storm**.

VAN MÉG ÚJ A NAP ALATT?

Mint mindenki más, én is azt hittem, hogy a FIFA'96-ban látottakat már szinte lehetetlenség továbbfokozni, ám a Konami most bebizonyította, hogy ez egyáltalán nem igaz. A FIFA'96 ban már tökéletes volt a labdakezelés, tökéletes a 3D-s pálya a különböző kameranézetekkel, s persze tökéletesek az audió hangok, köztük főként a kommentátor. Hát akkor még is mit lehetett még tökéletesíteni? Nos, a játékosok mozgását és animációját. **A Goal Stormban ugyanis immár a játékosok is 3D-s, polygonos grafikával készültek**, igaz persze így külalakra nem olyan pofásak, kissé szögletesek az idomaik, ám az animáció mindenért kárpótol. A Konami a legmodernebb motion capture rendszert használta, hogy valódi játékosok mozdulatait ledigitalizálja, **az eredmény pedig valóban lenyűgöző.**

Immár teljesen jól látható, játékosunk mikor, hogyan, milyen mozdulattal rúgja el a labdát, a cselezgetés is teljesen élethű mozdulatokkal történik, egy-egy becsúszáskor pedig, ha jól időzítettünk az ellenfél hasra vágódik s a labda nálunk marad, ha kevésbé jól időzítettünk az ellenfél átugorja a lábunkat, ha pedig még kevésbé, akkor az ellenfél lábát kaszáljuk el, s bíró kartárs azonnal egy sárgalappal siet hozzánk. Immár teljesen úgy érezhetjük, hogy valóban egy stadionban vagyunk, a játékosok még az örömüket is valósághű emberi mozdulatokkal fejezik ki.



A káprázatos kapura törésnek gól az eredménye.



Ez bizony tizenegyes.

A hangok és a mellékzörejek igaz nem olyan jók, mint a FIFA-ban, s a kommentátor is ritkábban szólal meg, ám ezen kívül úgy érzem, a két játék mindenben azonos szinten áll, a hezitálóknak tehát én is legfeljebb egy érme feldobását tudom csak javasolni. Persze az se rossz megoldás, ha mindkettőt beszerezzük.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Cool Spot, a laza mozgású paca ismét nagyot alakít. Igen kevés játékfiguráról mondható el az ami Spotról: ahogy növekszik a kalandjainak száma, úgy növekszik azok minősége is, s így természetesen a siker sem marad el. Spottal ebben a játékban négy eltérő műfajú hollywoodi film díszletei között kalandozhatunk, mind a négy pálya kisebb szintekből áll, ezek tehát teljesen egyedi helyszínek. Az első pályán egy kalózhajón kezdődnek az események, majd a hajó belsejében folytatódnak, végül még a tenger alatt is úszkálhatunk, ahol egy nagy víziszörnnyel gyűlik meg a bajunk. A második pálya egy szellemkastélyban játszódik, itt különböző csontvázak, szellemek próbálják Spotot félreállítani, a pálya végén pedig Mr.Tökfej gondoskodik a "szórakoztatásunkról". Ezek után egy misztikus templomot kell bejárnunk, majd miután a templom katakombáit is felderítettük, egy öreg, omladozó bányában egy csillével száguldozhatunk. A negyedik pályán a jövőbe jutunk, itt már nem is három, hanem négy szinten kell átvergődnünk. Először is egy atomkatasztrófa sújtotta területre érkezünk, itt bazookás Terminátor Spotok elől kell menekülnünk. Ezután egy erősen Star Wars beütésű kis űrcsata következik, majd egy űrállomáson Alien féle szörnyeket kell irtanunk. Az utolsó szinten végül a Tron című film világába csöppenünk, azaz egy kis virtual reality motorozás következik, itt egy hatalmas ízeltlábúval kell megküzdenünk. Ez egyébként a legkeményebb főellenség, csak hátulról lehet megsebezni. Mindezekkel azonban még mindig nincs vége, ugyanis hátra van még a legfőbb gonosz, az alien királynő.





Kalandjaink kezdete: a kalózhajón.

AZ AKCIÓ

A pályák tehát nem semmik, s ráadásul mindegyik szintnek teljesen különböző és szuper a háttérgrafikája. A lényeg azonban - a bányát és az űrcsatát kivéve, ahol csak a túlélés a cél - minden helyszínen azonos: a pályák előtti képernyőn - nehézségi szinttől függően - meghatározott Spotot be kell gyűjteni, enélkül ugyanis nem gyullad fel, azaz nem nyílik ki a kijárat. A Spotok néha eléggé el vannak rejtve, tehát sokszor szükség lesz eldugott folyosókat, kapcsolókat, kulcsokat megkeresnünk, néha pedig kisebb logikai feladatokat megoldanunk. A pályákon ezeken kívül kívül rengeteg bónuszt találhatunk, ám ezek közül leginkább csak az életek, az energiát nyújtó kaják, és az extra magasságú ugrást biztosító cipők érdemesek említésre.



A vízalatti barlangok sokszor titkos járatokat rejtenek magukban.

A SIKER TITKA

A játék egy pillanatra sem unalmas, minden pálya más, s ha már nyitva is a kijárat, még mindig foglalkozat minket, hogy hol lehet még egy Spot eldugva, vagy egy-egy elzárt Spothoz hogyan lehet eljutni. Tipikus példa erre a templom, ahol például néhány szobor mögöt titkos rekesz található, amiket pedig a szobrok fejének a szétlövésével tárhatunk fel. A grafika és az animáció szépségét már az eddigi Spot játékokban is megszokhattuk, de ez a rész túltesz mindegyiken: Spotunk például ha unatkozik rágót fúj, énekel, vagy épp a mobiltelefonján hívják. Spot Hollywoodi kalandjait egyelőre csak Megadrive-on élvezhetjük, ám hamarosan várhatóak a SNES, illetve a szenzációs grafikájú következő generációs változatok is.

SEGA

EGY KIS SEGÍTSÉG

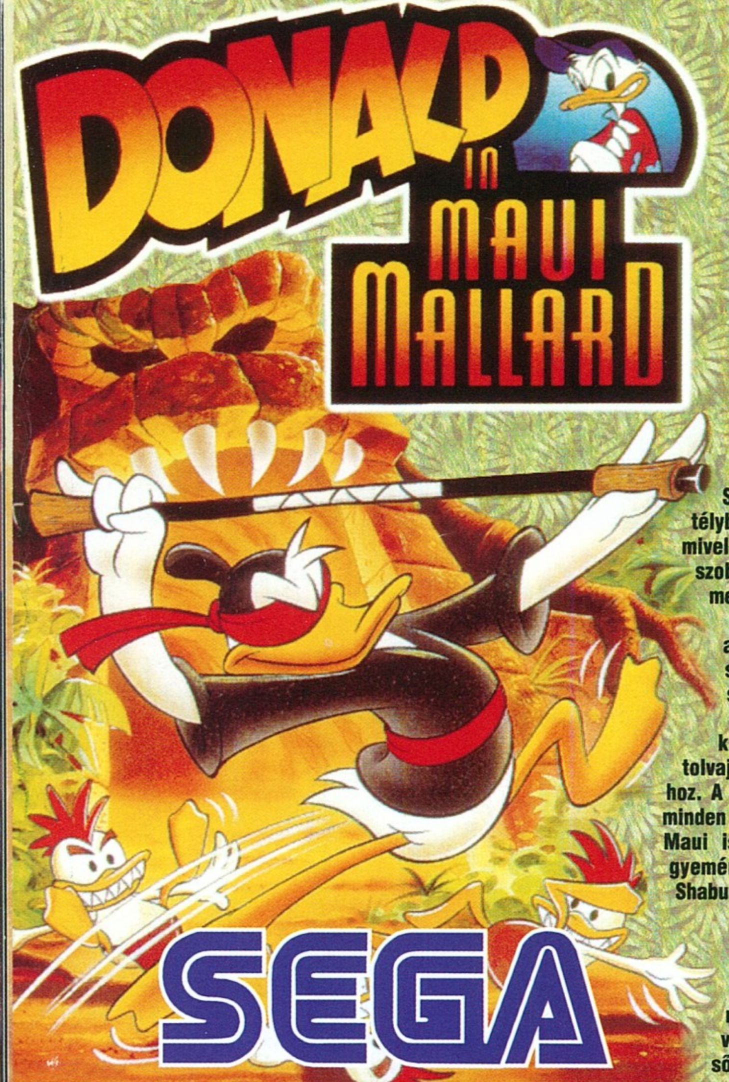
Most pedig következzen néhány tipp. A pókok, az alienek és az egyéb mozgó ellenfelek általában csak bizonyos határokon belül mászkálnak, tehát keressük meg ezt a határt, és onnan lőjük őket. A lövöldözős ellenfelek mindig csak négy irányba tüzelnek, tehát ha átlósan célozzuk be őket, minden nehézség és kockázat nélkül likvidálhatjuk őket. A templomban a tüzeket kilőhetjük még mielőtt feléledhének. A csillés pályán mindig figyeljük a nyilakat, ugyanis a váltóknál mindig az a helyes útirány. Befejezésül pedig a főbb pályakódok: BAHXWKNR, IBADPM4X, KZNS4CPF, P6VGJ76V. Az utolsó kódnál sajnos egy kissé megfogyatkozott az életem, de az a pálya az előzőhöz képest már úgy is gyerekjáték: a királynőnél csak ugrálni kell és tüzelni.





A hordókat a megfelelő helyre tolva egy titkos ajtót nyithatunk ki.

DONALD IN MAUI MALLARD



Persze a Vectorman dicsfényében a legújabb Donald Kacsás játék sikere valószínűleg egy kicsit halványabb. Ettől függetlenül azonban egy újabb gyönyörű platformjátékról kell beszélnünk, amire mi sem jobb garancia, mint a Disney Interactive emblémája.

Donald ezúttal Maui Mallard, a detektív szerepét játssza, akinek a 35-ös számú ügyét ismerhetjük meg. Mauit egy kis sziget lakó keresik fel, s jó fizetséget ígérnek, ha kideríti, ki lopta el a sötétség kapujának az őrének, Shabuhm Shabuhmnak a szobrát a Mojo kastélyból. A lakókat azért izgatja az ügy, mivel egy legenda szerint ha eltűnik a szobor, a szigetet csak egy idegen mentheti meg a pusztulástól...

Maui tehát a tett színhelyére siet, ahol azonban csupán bogarakat, szellemeket és egy inast talál. Hősünk ezután a dzsungelben folytatja az útját, majd összesen 9 szintet kell bejárnia, hogy végül eljusson a tolvajhoz, a gonosz Boszorkány Doktorhoz. A rosszfiúk irtásán kívül persze mint minden valamire való hős, kalandjai során Maui is megismerkedik egy bájos hölgyeménnyel, Hernae-vel, Shabuhm Shabuhm templomának papnőjével.

NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

A kastélyban még csak egy bogarakkal működő Westchester fegyver áll a rendelkezésünkre, ám később a Ying-Yang érméket begyűjtve, s az "A"-t folyamatosan nyomva át tudunk alakulni ninjává. Ilyenkor Maui a botját nem csupán verekedésre tudja használni, hanem a kampókba beakasztva át tud lendülni vele, illetve a függőleges folyosókon a falnak ékelve felfele tud ugrálni.


A kastély orgonájában szellemek tanyáznak.

A grafika gyönyörű, bár ezt egy Disney játéknál azt hiszem felesleges is mondani, s mivel minden pályán találhatunk használható tárgyakat is, mint például kapcsolókat vagy robotokat, a játék egyáltalán nem mondható egyhangúnak. Ezen kívül persze a pályákon minden megtalálható ami egy ilyen játéktól elvárható: főellenségek, titkos folyosók, különböző bónuszok; a stílus rajongói tehát feltétlenül elégedettek lesznek vele.


Nos, itt kéne először elővenni a ninja tudásunkat.

Az utóbbi idők szegényes Megadrive kínálatából már-már azt hihettük, hogy a SEGA a Saturn mellett végképp elfelejtette a 16 bites gépét, ám szerencsére erre most alaposan rácáfoltak.

Anint behelyezzük a Vectorman kazettáját, s elindítjuk a játékot, valami fantasztikus látvány fogad minket: a pályákon olyan színkavalkádot láthatunk, hogy szinte azt hihetnénk, valahogy sikerült

VECTORMAN

a Megadrive-val is 256 színt kirakni. Az út mentén a szél gyönyörűen animált zászlókat lobogtat, s például még olyan effektusokra is ügyeltek, mint hogy a nap a "kamerába" süt. A játékban minden figurának - beleértve Vectormanünket is - a végtagjai a testétől külön mozognak (mint a Rayman-ben PS-X-en), így a mozdulatok maximálisan tökéletesek.

A KÜLDETÉS

A jövőben, 2049-ben járunk, az elhatalmasodott környezetszennyezés miatt az emberiség kénytelen elhagyni a Földet. Csupán robotokat, pontosabban orbotokat hagynak hátra, melyek a Föld megtisztítására vannak beprogramozva. A munka haladt is a rendes kerékvágásban, az emberiség már készül is a visszaköltözésre, ám egyszer csak valami hiba folytán Rasterhez, az az egész munkát irányító orbothoz véletlenül egy visszamaradt nukleáris bombát csatlakoztatnak, mire az hirtelen az immár ellenséges Warheaddé válik, s átprogramozza az orbotokat, hogy takarítás helyett minél több fegyvert gyártsanak, amivel persze a hazatérő embereket akarja kellemes fogadtatásban részesíteni. Csupán egyetlen orbot, egy pilóta akad, aki mivel szemetet szállított a Naphoz, kiesett a kommunikáció hatótávolságából, s így még képes az ellenállásra. Ő talán még megmentheti az emberiséget. Ő lenne Vectorman, azaz szerény személyünk.

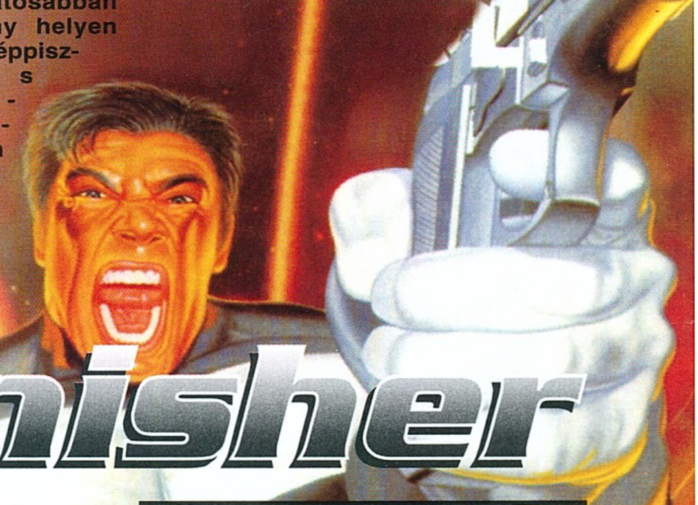

Íme az első pálya főellensége - bele se fért a képbe.

Küldetésünk során még a Sonicnál is szebb pályákon kell barangolnunk, s szétlőnünk a TV képernyőket, amelyeken keresztül WarHead az orbotoknak adja az utasításokat. Minden pálya végén egy-egy jól megtermett főellenség vár ránk, a fő pályák között pedig még más stílusú átvezetőszinteken is át kell vergődnünk. Persze útunk során rengeteg bónuszt, energiát, titkos pályákat találhatunk, hősünk ráadásul néhány tárgy segítségével még átmorpholódásra is képes, néhol pedig még bónuszpályákra is bukkanhatunk.


A Marge orbotok látszólag sérhetetlenek, ám próbálkozzunk a csápjuknál.

SEGA

Punisher



A Marvel Comics figurái már régóta közkedvelt hősei a különböző videojátékoknak, ezúttal a Megadrive-unk segítségével Punisher bőrébe bújhatunk bele.

Punisher magyarul annyit tesz: Büntető. Hősünket persze nem mindig hívták így. Frank Castle, a néhai tengerészgyalogos tiszt csak azóta vette fel ezt a művésznevet, amióta családja véletlenül szemtanúja volt egy gengszterháborúnak, s a gazfickók végeztek velük is. Attól a naptól fogva Frank Castle-t immár csak egyetlen dolog vezérli: üldözni a bűnt. Jelszava: “Ha bűnös vagy, halott vagy.”

EGY ÚJABB KLÓN A TÖBBI KÖZÉ

Ebből a kis történetből valószínűleg már mindenki kikövetkeztette, hogy a játék nem igen fogja igénybe venni az agytekervényeinket, pusztán a Double Dragon hagyományait követő bunyós anyagról van szó. Járnunk kell tehát az utcákat, s irtanunk a különböző bandákat, gengsztereket. Ahogy már megszokhattuk, bunyó közben ellenfeleink sokszor elejtenek különféle eszközöket, mint például egy kést vagy egy baseballütőt, ezeket felvéve persze hathatósabban csépelhetjük őket. Néhány helyen még pisztolyokat, illetve géppisztolyokat is találhatunk, s a kisebb tereptárgyakat - mint például a hordókat - hajigálva is eredményesen küzdhetünk. Ezek ráadásul sokszor különféle bónuszokat is magukban rejtenek, tehát érdemes vandálkodni.

A 16 megás kártyában minden bizonnyal a legtöbb helyet a grafika foglalja el, szép hátterekből tehát nincs hiány, ennek ellenére azonban mégis azt kell mondanom, hogy a játék sajnos nem túl hosszú időre nyújt kikapcsolódást. Igaz ugyan, hogy a leggyengébb fokozatban fogtam neki, de úgy érzem akkor se lett volna szabad rögtön elsőre végigjátszanom, ami ráadásul maximum 30 percet vett igénybe.



A pisztollyal egy kicsit felpörgethetjük az eseményeket.



A buszon Mr.Nagydarab nem sajnálja tőlünk a nyakleveseket.

Sea Quest

A Seaquest dobozára pillantva bizonyára mindenki rögtön egy Ecco féle játékra gondol, pedig a játék egy egészen más stílust képvisel: egy tenger alatti háborús, lövöldözős anyagot.

Az alapszituáció kísértetiesen emlékeztet a PC-s Subwar 2050-re, vagyis a jövőben járunk, amikor is a még egyelőre szinte feltérképezetlen tengeralatti területeken multinacionális vállalatok próbálják a természeti és egyéb kincseket kiaknázni. A UEO (Egyesült Földi Óceánok) nevű szervezetet azért hozták létre, hogy a törvényt képviselje a mélyben, ugyanis elszaporodtak a kalóztámadások, a bányákban gyakoriak a szabotázsakciók, az emberélet egyre kevesebbet ér. A kedves játékos tehát a szervezet legmodernebb tengeralattjáróján foglalhatja el a kapitányi széket.



A Sea Truck leginkább csak valamilyen teher felvételére használható.

SEGA



A TEENDŐK

Küldetéseink persze először csak bemelegítő, azaz gyakorló feladatok, ám később egy nagyon gonosz, az UEO ellen bosszúra szomjazó kalózzal gyűlik meg a bajunk.

A játék lényege tulajdonképp egyszerű: tengeralattjárónkkal a tenger fenekén kell járőröznünk, irtanunk a kalózokat, s bizonyos helyeken (ahol szövegelni kezd a gép) végre kell hajtanunk bizonyos feladatokat. Ezek a feladatok a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, például arany kiásása, lezuhant repülőből a plutónium kiemelése, megrongálódott csövek megjavítása, vízalatti városok biztonsági rendszerének helyreállítása, stb…

Ezeket a feladatokat a kisebb hajóink kibocsátásával tudjuk elvégezni, mindegyik hajónk más-más feladatot tud végrehajtani. A hajók között egyébként van egy idomított delfin is, vele például kapcsolókat lehet működtetni. Egy jótanács: a kisebb hajókkal vigyázzunk, mivel csak egy van mindegyikből (igaz később vásárolhatunk), vagyis ha rosszul áll a szénánk, mindig siessünk vissza a tengeralattjáróra javíttatni.

Az tehát már e rövid ismertetőből is látszik, hogy nem egy egyszerű lövöldözős anyaggal van dolgunk, a játék elég komplex, s ráadásul grafikailag sem mondható gyengének.



A csodálatos tengeralattjárónk persze vonzza a kalózokat.

MECHWARRIOR 3050

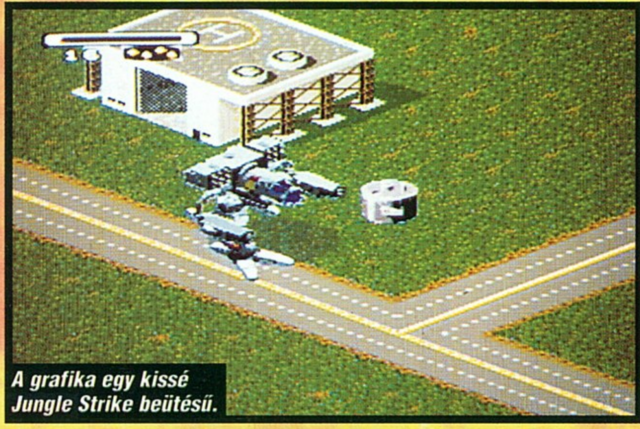


A 3050-es évben járunk. A galaxist egy pusztító háború sújtja, a különböző érdekcsoportok és klánok között a harc a 31. század legveszedelmesebb fegyvereivel, a 75 tonnás BattleMech monstrumokkal folyik. Az olyan harcosok, mint mi, azaz a MechWarriorok feladata, hogy elvezessék ezeket a MadCat névre keresztelt gépezeteket, s elszánt akcióba induljanak az ellenséges létesítmények ellen.

A MechWarrior tehát immár a SNES-esek számára is elérhető. S hogy milyen lett? Nos grafikailag tökéletes, a klassz háttérgrafikán valóban egy jól megtermett, és gyönyörűen animált lépegetőt irányíthatunk. Ám amint teszünk néhány lépést, minden bizonnyal lefittyed a mosoly a szánkról, ugyanis ha nem figyelünk, az első ellenséges kis robot azonnal romhalmazzá lövi a gépünket. A játék iszonyú nehéz, amire az irányítást megszokjuk, a meghalás képernyőjét már fejből le tudnánk rajzolni. Igaz, aki a kemény kihívásokat kedveli, az bizonyára élvezni fogja.

Az akció menete tulajdonképpen nem bonyolult, ha nem is figyelünk oda egy-egy üzenetre, a térképre váltva mindig láthatjuk, hogy mi az aktuális célpont. Nem akármilyen fegyverarzenál áll rendelkezésünkre, s a terepen ráadásul mindent porig lehet rombolni, amit csak látunk, tehát destruktív hajlamainkat alaposan kiélhetjük. Ugyanakkor roppant idegesítő, hogy míg a drótkerítéseket minden nehézség nélkül széttéphetjük, addig az azokat tartó karókat képtelen a gépünk eltiporni, s így például menekülés közben könnyen beszorulhatunk.

A játék talán leginkább 2 játékos módban élvezhető, így ugyanis az egyik játékos a robot lábait irányítja, a másik pedig a törzset, azaz a célzást. Az anyag tehát nem kezdőknek való. Ha legalább örök munícióval rendelkeznénk... Nos, próbáljuk a következő kódot passwordnek beírni: M1R0G3. Na, így már mindjárt más.



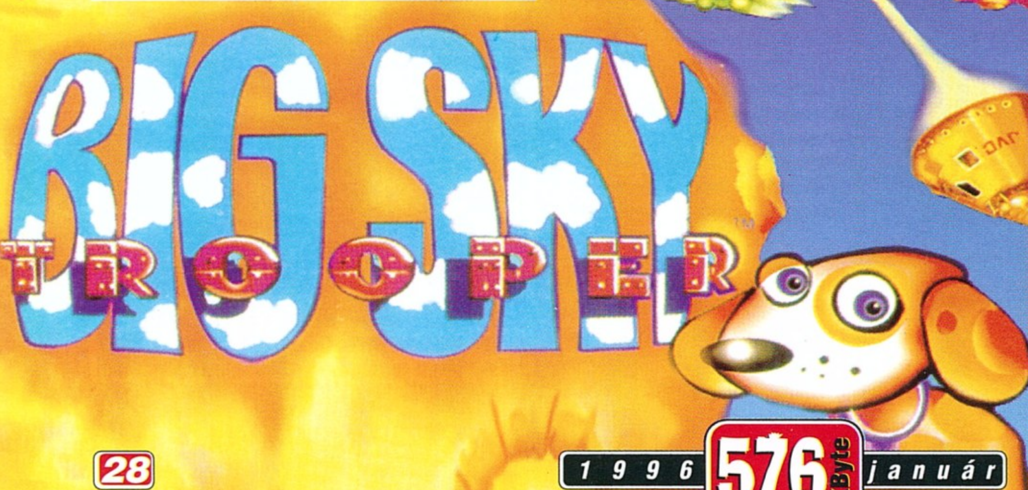
A grafika egy kissé Jungle Strike beütésű.



Sajnos az ellenséges robotokat is kemény fából azaz acélból faragták.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BIG SKY TROOPER



Nagy érdeklődéssel indítottam el a Big Sky Trooper című játékot, lévén, hogy egy LucasArts kalandról van szó. A játékmenetet leginkább a Young Merlinhez lehet hasonlítani, a lényeg tehát itt is, hogy bejárjuk a pályákat, összegyűjtsük a tárgyakat, s a megfelelő helyen használjuk őket. A játék tehát nem túl bonyolult, inkább a fiatalabb korosztályt kívánták vele megcélozni, csupán a labirintusok okoznak nehézséget.

Egy teljesen hétköznapi srácot alakítunk, akit besoroznak a Csillagközi Rohamcsapatokba, hogy megvédjük a Big Sky Galaxist az ellene inváziót indító nyálkás, csúszó-mászó Slugoktól, akik egy másik dimenzióból érkeztek. A ragacsok immár eljutottak a valóságunkat, azaz a világegyetemünket összetartó gépekhez, s minden igyekezetükkel a megrongálásukon fáradoznak. Ha tehát nem sikerül megsemmisítenünk őket és megjavítanunk a gépeket, az beláthatatlan következményekkel járhat...

A játékban a legfőbb társunk és partnerünk az űrhajónk számítógépe, FIDO, aki egy kutya képében jelenik meg, valamint egy másik titkosügynök, azaz ügynöknő. A komputerünket a játék során bármiről kérdezhetjük (Talk to FIDO), tehát akik értik az angol nyelvet, azoknak az egész kaland gyerekjáték lesz. Nos, akik viszont nem, azoknak sem kell kétségbeesniük, a játékmenetben ugyanis nincs sok változás, mindig meg kell keresni az űrtérképen a Mission Orderben (MO) jelzett helyet, s ott megtalálni a kívánt tárgyat vagy személyt.

Az egyetlen gond talán csak az utazással lesz, kezdetben ugyanis csak pár bolygóra repülhetünk (a Skyway Mapnél). Hogy továbbjussunk, le kell raknunk közvetítő űrállomásokat a határbolygókon is (a Viewportnál az "A" gombbal), s így kell kiépítenünk egy-egy útvonalat. Ehhez viszont előbb az adott bolygót meg kell tisztítanunk a Slugoktól. Az állomásokat természetesen fel is tudjuk szedni, tehát ha elfogynának, tegyünk így.

A planétákon pár képernyőből álló, ismétlődően scrollozódó terepeken járkálhatunk, s nem csak Slugokkal, hanem különféle emberekkel is találkozhatunk, néhol pedig feketézőkkel üzletelhetünk.

A küldetések végrehajtásához még egy dologra szükség van: az űrruhánkat korszerűsíteni újabb modulokkal. Kezdetben például a feketézőktől vehetünk egy vízalatti járkáláshoz szükséges modult, ezeket bekapcsolni pedig az inventorynkban lévő kis puzzle játékkal tudjuk. (A kombinációk benne vannak a kézikönyvben.)

Az űrhajón a kabinokkal az állásainkat ki is tudjuk menteni, tehát összességében a játék hozza a LucasArtstól megszokott színvonalat.



Ez a kutyus személyesíti meg legfőbb társunkat, a hajónk központi komputerét.



A csinos titkosügynöknőt valahogy ki kéne szabadítani.



Eyedollal persze mindjárt könnyebb végigverni a bagázst.

GAME BOY

KILLER INSTINCT

Azt hiszem senki nem gondolta volna, hogy minden idők legszebb verekedős játékából nem hogy 16 bites, hanem még 8 bites verzió is napvilágot fog látni. Egyszerűen hihetetlen, hogy mit képesek még a GameBoyból kihozni.

Először azonban lássuk az árnyékos oldalt, azaz hogy mi maradt ki. Nos, két karaktert teljes mértékben elhagytak, tehát Cinder és Riptor ezúttal nem választható, a meglévő figuráknak pedig csupán egy danger move-uk, azaz kivégzésük van. A negatív változások felsorolása azonban ezzel be is fejeződött, ugyanis ezen túl minden, még a megnyeréskpernyők is megtalálhatók a játékban.

Grafikailag elképesztő az anyag, a Rare grafikusai, csakúgy mint a Donkey Kongnál, most is hihetetlen, mire voltak képesek a szürke négy árnyalatával. A játékot kétféle képernyőformátummal lehet játszani: dark és light közül választhatunk. A lightnál a jobb kivehetőség érdekében gyengébb a háttér, a darknál viszont tökéletesen kidolgozott, Super GameBoyon már ez az alapbeállítás. A figurák animációja szép sima és részletes, szinte teljesen azonos a SNES verzióval, valahogy így kellett volna a SF2-nek is kinéznie.

A játék a SNES verzióhoz képest könnyebb lett, az ellenfelek nem olyan keményak, s lévén hogy kevesebb gomb áll rendelkezésre, a (kézikönyvben megtalálható) speciális mozdulatok bevitele is egyszerűbb. Persze lehetőség van kétjátékos mód beállítására is, természetesen Super GameBoy nélkül ilyenkor szükség van egy linkkábelre is.

Befejezésül azoknak, akiknek esetleg mégsem elegendő a nyolc szereplő, íme a kilencedik, azaz Eyedol kiválasztásának módja: a versus képernyő alatt tartsuk nyomva a jobbra irányt s gyorsan üssük be a következő kódot: SELECT, START, B, A.



A hátterek GameBoyon sem mindennapi minőségűek.



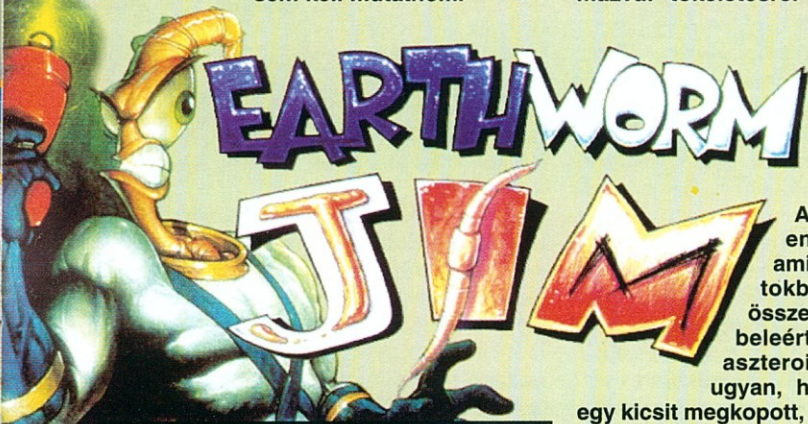
EARTHWORM JIM

Pihent agyakból a software fejlesztők körében sosem volt hiány, így ma már egyáltalán nem is meglepő, sőt szinte magától értetődő, hogy egy földigiliszta legyen egy űrjáték főszereplője. Ráadásul nem is akármilyen giliszta, hanem egy szkafanderes féreg, aki egészen extrém mozdulatokra képes, aki ha kell például ostorként használja önmagát. Természetesen ő Earthworm Jim, de azt hiszem, őt már be sem kell mutatnom.

A 16 bites konzolokon Jim immár a második játékában irtja a galaxis gazfickóit, GameBoyra tehát elég lassú léptekkel érkezett meg az első rész. Hát akkor lássuk, milyenre sikerült. Tömören fogalmazva: tökéletesre.

Ez talán a legismertebb jelenet a játékból.





A játékban egyszerűen minden megvan, amit a 16 bites változatokban láthattunk, az összes szint át lett írva, beleértve a 3-dimenziós aszteroida zónát is. Igaz ugyan, hogy a háttérgrafika egy kicsit megkopott, de az animáció semmit sem romlott, Jim mozdulatai eszméletlenül jók, és az ellenfelek is tökéletesen vannak animálva. Hősünk tulajdonképpen alig néhány pixelből áll, de még szinte az arckifejezése is kivehető. A játékmenet szintén nem változott: hatalmas pályákat kell bejárni, s mindegyik végén egy-egy gyönyörűséges (legalábbis grafikailag) főellenséggel kell felvennünk a harcot. Szerencsére az átvezetőszintek is megmaradtak: tehát GameBoyon is hódolhatunk például a Bungee Jumpingnak. Egy jótanács: minden szinten alaposan nézzünk körül, s minél több plazmapisztolyt gyűjtsünk be, ugyanis a főnökökhöz szinte nélkülözhetetlen a megfelelő tűzerő.

Összegezve nyugodtan kijelenthetjük: aki végigjátszotta valamelyik konzol verziót, az a GameBoy változattal már emlékezetből menne végig. Egy újabb, szinte 100%-os konverziót kapunk a pénzünkért, ha valakivel meg szeretném kedveltetni a platformjátékokat, én például a Donkey Kong mellett mindenképp ezt a játékot szerezhetném be.

Jim a köteleken jellegzetes módon biztosítja a tolóerőt.



GAME BOY

Isten hozott mindenkit 1996-ban. Nostredamus szerint közeledik a világvége, de addig is egy jó hír: mostantól visszavonásig 2 oldalas lesz a Csevegő. Ezért persze komoly árat is kell fizetni: Bukás/Duma nyema, úgyhogy majd itt próbálok mindenkit kárpótolni az elszenvedett sokkért. Apropó SOKk. Elég SOKan látogattak meg bennünket a Computer Karácsonyon, és úgy láttuk, elégedetten távoztak: ingyen újság, poszter hegyek, Screamer kormánnyal és pedállal, MK3, WipeOut és Destruction Derby PS-X-en, EF2000 Pentiumon. Sajna az Ultrának csak a híre ért ide, de hát Bill Gates nem akarta úgy... Az azóta eltelt több mint egy hónap levélileg Giunness-csúcsokat döntögetett, úgyhogy nem volt gond a dupla terjedelemmel.

BEAVIS & BUTTHEAD VS. BARBARA & ZSUZSA

"Kedves Zolee! Épp irodalomóra van, baromi unalmas. Az egyik haverom fog írni, csak az elején én is mondok valamit: MK3 cheat: *[lásd mellékletünkben]... [Pappé Zolee veszi át ezután a plejbászt]* ...Egyébiránt az egyes cikkek mellé mellékelt morphok (ez itt egy alliteráció) elég torzok vagy inkább torzók... Mennyire lettek eltorzítva? Vagy ez a valóság? Mert ha ez utóbbi az igaz, akkor elég rondák lehettek. Mellékesen most rókáztam a Balázs (B^2) ölébe, ő meg viszonzásként szétkente magán. Küldenénk egy képet. Természetesen csak ha kell. Megspóroljuk nektek a morpholást, mert ez már olyannyira ronda, hogy rosszat álmodom, ha csak ránézek. Egyébiránt az osztályfőnökünk képéről van szó. És ez halál komoly! Már megint kiosztott két egyest órái munkáért. Brutális! (...) A brutalitásról jut eszembe: a Barbarán (MK-s csaj) kívül van még egy aggresszív lány az osztályban: a Zsuzsa. Pokollá teszi az életünk! Vicsorog, nyáladzik, büfög, tollakat döf a hátunkba, stb... Ugye lányok? ***És akkor már rólatok ne is beszéljünk! Ti meg buzultok, böfögtök, hánytok és röfögtök itt előttünk a padban.*** Kicsit hülyék szegények. Mondom hogy nincs agyuk. ***Nincs hát!*** Mi utáljuk a lányokat (kábé 5 éve mondtuk ezt, amikor mindenünk a számítógép volt). A félreértések elkerülése végett: ezekkel itt nagyon jóba vagyunk. ***Nagyon értelmesek, okosak és szépek!*** *(Ezután egy toplista és egy 10 soros vers következik, amelynek címe "10 sor", és 10 x "10 sor" a tartalma).* Zolee! Teljesítsd a Zsuzsa + Barbara kérését és tedd be őket a Csevegőbe! Ok? Valami ilyesmire gondoltam: Boldog új évet nektek Koralevicz Zsuzsa és Horváth Barbara! Sok-sok puszit küldök nektek! Fényképet küldjetek! ***A személyiségi jogainkat sértenéd meg, ha leközölnéd a nevünket és a Bazsi által kért kérést.*** Közben meggondolták magukat. Aláírás: Pappé Zoltán, B^2, Zsuzsa, Bara/Vecsés"

Kedveseim! Csoda-e, hogy ilyen diákok mellett sztrájkolnak a tanarak? A bérkövetelés gondolata eltörpül egy ilyen csapat láttán: Beavis Butthead ölébe hány, az meg körzővel kiböki Beavis fél szemét, mögöttük az egyik Alien anya tojásait rakja, a másik meg nyáladzik, mint állat. Kész horror. Csodáljátok, hogy az ofő feje deformálódik? Én nem. Helló lányok, mindjárt hányok! A Bazsi által kért kérést kérésetek ellenére kénytelen-kelletlen meg kell jelentetnem (aki ezt a monadot 1 másodperc alatt hibátlanul kimondja, az nyalhat). Ha belétek gázoltam volna, ne haragudjatok. Direkt volt. Fényképet egyébként ténylegleg küldhetnétek, a dart-táblánkról már úgyis lekopott egy olvasó kinagyított képe. Ez is direkt volt. Ugyanis a lelkem legmélyén nőgyűlölő vagyok. Mit jelent az, hogy buzulnak?

FERDE HAJLAM

"Háj Zolee! Merri Krisztmösz for evriván! *[Beléd is!]* Ülök az asztalomnál, írok. Kinn Micimackó fázik (zik-zik), és a hó is hull mellesleg. Nézem az izzót. Még mindig... Nem ég... Pedig ki sincs bekapcsolva! Rázogatom. Nem ég. Kicsavarom, becsavarom, facsavarom, kifacsarom. Éééés... Click! Mi volt ez? Netán csapda? Zuhanok! Ááááá! Nem, ez az isteni fény! Megdicsőültem! Látom, amit írok! Úristen! Mit írtam? És milyen ferdén!!! Aláírás: Muzik Miklós/Budapest"

Na most képzeljétek magatokat a helyembe. Ilyen ökörségeket kell olvasgatnom nap mint nap. Ezt csak a példa kedvéért tettem be, meg azért, hogy ne csak én szenvedjek mások lököttségei miatt.

RI-CSAJ!

"Üdv kedves Zolee! Akár hiszed, akár nem, egy nőnemű lénnyel hozott össze a posta, aki rendszeresen olvassa a lapotokat. Köszönhető ez szeretett öcsémnek, aki addig rágta a szüleink fülét, míg elő nem fizették neki az 576-ot.

Már eleinte is hálával és szeretettel gondoltam Rátok, pedig akkor még a kezembe sem vettem ezt az "irományt". Csak feltűnt, hogy csönd ült a lakásra, és nem hallatszik az a kibírhatatlan Mortal Kombat (ti. Hijááááá!; You will die!; Finish him! etc.). Ilyenkor boldogan ültem neki tanulni az éppen aktuális koordinátageometriát vagy Platon összes bölcsességeit.



Aztán a kezembe került. Emlékszem a varázslatos pillanatra... *[Vajon mit foghattál meg, amitől ennyire meleged lett?]* Épp egy arrogáns legyet próbáltam vele jobb belátásra téríteni *[Jézusom, mekkora lehetett... mármint a légy]*, (mert az Élet és Irodalmat nem mertem erre használni), mikor hopp!, kiesik a kezemből, és kinyílik a Csevegőnél. Látom ám, hogy egy szemüveges pali egy szál nyakkendőben áll egy halom vén banya között. Jaj, mondom, az öcsém 576-ba csomagolja a pornólapokat? De ahogy jobban megvizsgáltam, rájöttem, hogy tévedtem. Ez főként akkor tudatosult bennem, mikor a harmadik bekezdés után beestem az asztal alá a röhögéstől. Szóval, azóta Ti vagytok a humoradagom.

Persze más miatt is jó az újság. Egyrészt esztétikus a kidolgozása, vonzóak a színei. Másrészt megéri az árát, mert tartalmas és a lapjai sem

klotyipapírból vannak. Ja és azt is megtudom belőle, hogy melyik játék pittyegése fog hamarosan az őrületbe kergetni. Hát igen. Gép elé csak akkor ülök, ha Zoli (ti. a tesóm) engedi, illetve ha ki akarom élni írói



ambícióimat. Ezért is érdekelnek inkább a leírásaitok, mint a játék maga. Én csak egy nő vagyok, kérem szépen. Pedig esküszöm, és ne röhögj ki, ötös voltam számtechből (anno).

Így nekem a leírások érdekesebbek. Mert azért kell, hogy valami más is ragadjon rám a koszon kívül. Apropó leírások! No, és a szerzőik! Te, azok a fejek! Ilyet még az unokahúgom sem tud csinálni, pedig ő benne van a korban (még nincs négy éves). Irtó hatásuk van. Légyirtó. Berakhatnátok egy újabb stábfotót, mert a legutóbbiról lemaradtam, és azt csak nem akarjátok, hogy így, Quasimodoként emlékezzen Rátok az utókor?! Rendben, leszállok Rólad, nem rabolom a drága idődet. Az kellene csak, hogy belelendüljek! Hat oldalig meg sem állnék. Aláírás: Bukta Beáta, Eger"

Minő Guminő! Beus, drága szívem! Te vagy az én emberem! Hat oldalnyi alapanyag, ez kell nekem. Havonta értetted, vagy éves szinten? Bár teljesen mindegy, egy NŐnek ne nézd a fogát. Küldj az író ambícióid papírra vetett megtestesüléseiből is; csípem a stílusod. Hadd találjam ki, mi leszel ha nagy leszel: bölcsész. Vagy újságíró. Vagy koordinátageometrikus. Avagy süti. Ez utóbbi dedós poénért bocs.

ÉHSÉGSTRIKE

"Szasz Zolee! Mi az ábra fiúk? Tök ász a lapotok. De ezt már mindenki megírta nektek. Ti olyanok vagytok, mint Erika Eleniak a Béjvácsból. Szépek, színesek és (pozitívumokkal) teltek. Ha volna mellettek gödör, belétek esnék. Már régóta érzem, de nem tudom szavakba önteni, ha csak rágondolok, összeszűkül a gyomrom, a beleim görcsbe rándulnak és egy furcsa érzés önt el. Ha bátortalanul is, de azért leírom: ÉHES vagyok, de qrvára. Mert reggel nem eszem, mert rátok gondolok, délben nem eszem, mert rátok gondolok, éjjel meg nem alszom, mert éhes vagyok. Aláírás: Zso²

...Ismerős a név? Igen, én vagyok az, a BKV-terror szerves résztvevője, de pszt!"

A minap én is BMW-vel utaztam (busz, metró, willamos) és láttam, amint jópár aktivista haverod áldozatul esett a zzellenőrök kegyetlenkedésének. Személy szerint maximálisan egyetértek szeparatista törekvéseitekkel, de véleményem szerint a mozgalom eszközei közül az éhségsztrájkot törölni kellene. Tartsatok ki és dolgos népünk győzni fog!

ÜZENŐFÜZET

Hadzsala Lacikának Budaörsre *azt üzenem, hogy ellentétben a tanárokkal, mi nem tervezzük sztrájkbizottság felállítását és a munkabeszüntetést.*

Vas Gábornak Fótra *azt üzenem, hogy nem volt hiábavaló a hétvégi képregényrajzolásod - főleg az "Ez itt Áprili Zoltán, átlagos magyar férfi ... Kérjük, hogy zsír helyett használjon motorolajat!" alcímű reklámsorozatod tetszett. Bár csecsemő koromban még nem hordtam ókulárét.*

A budapesti Ujfalussy Zsoltnak *köszönöm a cseppfolyóssá égetett HD-s lemezt. Megpróbálkoztam adatmentéssel, de a meghajtóm nyílása és a lemez girbegurba alakja nem volt kompatibilis egymással. Most hogy bent vagy a Csevegőben, nehogy megmondj a Bill Gatesnek, és a Dallast is hadd nézzem, jóóóó?*

Deák Gergely *üzeni, hogy a Dezső Esztergomból üdvözli Gyulát. Én is.*

Farkas Sancinak Jászapátiba *azt üzenem, hogy beszélje rá a haverjait (Bolyát, Takit, Kiszabit és Viktort), hogy fizessenek ők is elő a lapra és akkor nem lesz saláta a saját példányából mire hozzákezdene az olvasáshoz.*

A fővárosi Szalóki Bálintnak, *aki mellesleg megszállott posztergyűjtő, azt izenem, hogy NINCS TÖBB poszterünk, a Computer Karácsonyon úgy 5000 darabot kiosztottunk, ebből ő személy szerint legalább 120 darabot kapott. Ha jól emlékszem egy kapucnis srác voltál, aki még az installációs anyagokból is kunyizott, nemde?!*

Simon Gábornak Budapestről *köszönöm az "életjelet", öröm volt olvasni leveled (azt a röpke 6 oldalt). A kódokat továbbpasszoltam Systém Vári Zénék, a jobbakat hamarosan viszontláthatod a mellékletben. Stay Cool!*

DangbirDnek *csak annyit, hogy nyugi. Nem feledkeztem el rólad, csak olyan mennyiségű és töménységű kulimászt hozol össze minden leveledben, hogy addig fektetnem kell a leveleid, amíg 3 oldalas nem lesz a Csevegő. A matematikai fejtegetéseid pedig már kezdnek a könyökvédőmön kiütközni.*

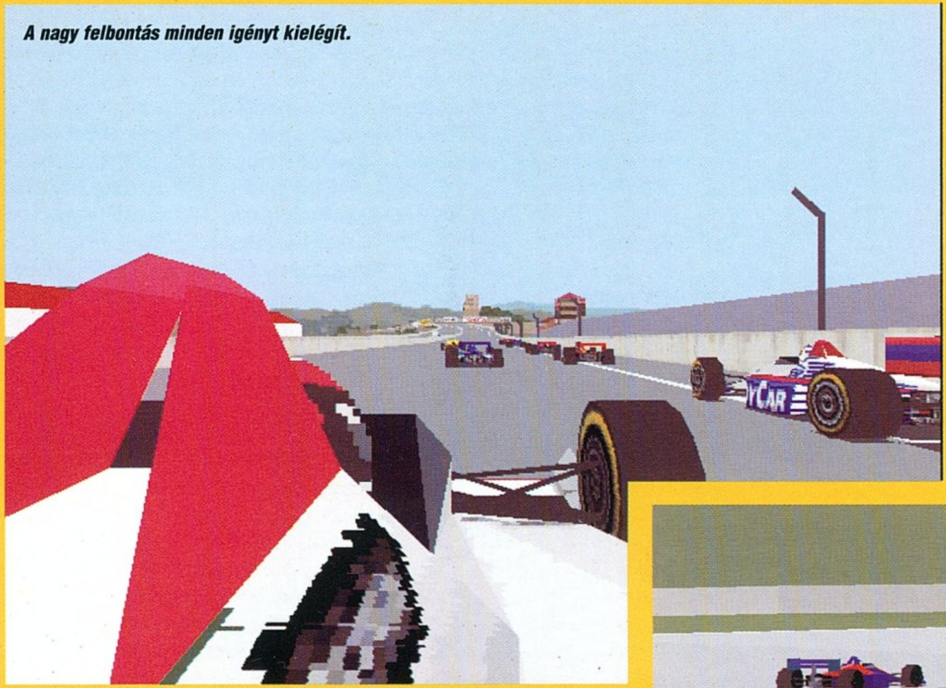
Magamnak *üzenem, hogy a BEAVIS... szövegrészben elvetettem a sujkot. Imádom a női nemet, persze leginkább ha IGEN.*

Zolee

INDY RAC



Ezt nem tudnám megismételni



A nagy felbontás minden igényt kielégít.



Kis felbontásnál elég szögletesek a vonalak.

Az Indy 500 és az IndyCar Racing sikere azt hiszem örökké emlékezetessé tette számunkra a Papyrus nevét. Az igazi csúcsot azonban a cég történetében azt hiszem a Nascar jelentette. Most pedig, két évvel az IndyCar és egy évvel a Nascar után elkészült az IndyCar második része. A programot a nagy elődděl összehasonlítva első pillantásra nehéz bármi különbséget felfedezni, hiszen nem változott az autófestő rész, ugyanolyanok a grafikai megoldások és az egész program kiköpött Nascar. Van azonban két lényeges különbség: az egyik, hogy nem húsz tök egyforma ovális pálya, hanem érdekes, változatos és látványos helyszínek között válogathatunk. A másik, hogy a Papyrus minden eddiginél tökéletesebbé tette a versenyautó finombeállításának lehetőségeit.

IRÁNYÍTÁS

Az autó irányítása normál vezetőknek egyszerű, aki azonban mindennel foglalkozni akar, az könnyen belebonyolódhat. A járművet a tűzgomb gyorsítja, a kar hátrahúzása lassítja (ha álló helyben húzzuk, tolatni kezd).

A turbó feltöltőnek 9 fokozata van. Ez autónk lóerejét növeli, s minél magasabb fokozatra kapcsolunk, annál nagyobb ez a nyereség. Igaz ilyenkor üzemanyag-fogyasztásunk megugrik és a túlzott terhelés a motornak sem tesz jót. A turbó fokozatai között az L és K gombokkal válthatunk.

Menet közben, ahogy fogy az üzemanyagunk, s egyre könnyebb lesz az autó, úgy változik folyamatosan a kocsi kormányozhatósága. A speciálisan IndyCar versenyekre készített járművekben ennek kiküszöbölésére csúszásgátló rudakat építettek az autó első és hátsó kerekei közé. Mindkét rudat a teljesen lágytól (Soft) a merevig (Stiff) állíthatjuk. Ha az autó nem reagál eléggé a kormánymozdulatokra, merevítsük a hátsó és lazítsuk az első rudakat. Amikor pedig kipördül a kanyarban, csináljuk a fordítottját. A + (merevebb) és - az első, a] és [pedig a hátsó rudat állítja. A jelenlegi beállítást a műszerfal jobb szélén az F (első) és R (hátsó) melletti csíkok hossza jelzi.



Sajnos verseny közben még nem így néz ki a táj

Az utolsó menet közben állítható dolog a fékek egyensúlya. Normál esetben amikor megnyomjuk a féket, mind a négy keréken egyforma erővel fog. Ha ennél erősebb hatást akarunk elérni, az első kerék fékezését kell erősítenünk. Ezt az ' billentyűvel, míg ellenkezőjét a ;-vel érhetjük el. A jelenlegi állást a műszerfal B melletti csíkja jelzi.

Menet közben persze folyamatos összeköttetésben vagyunk a csapattal, s rengeteg információt kaphatunk, s küldhetünk a fedélzeti rádión (az F1-F9 gombok segítségével). Menet közben persze ezt a rengeteg gombot lehetetlen nyomogatni. Ezért célszerű a beállítások idejére megállítani a versenyt (P gomb).

F1 A legjobb és az utolsó kör ideje.

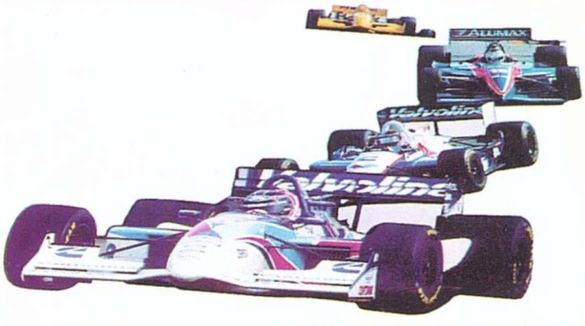
F2 A verseny állása.

F3 Megadhatjuk, hogy a következő tankoláskor mennyi üzemanyagot akarunk felvenni (< és >).

F4 Négy kerekünk külső, belső és középső hőmérsékletét kapjuk. Ezzel ellenőrizhetjük a keréknyomást és a megfelelő gumitípust. Ha egy pálya nagyon körbe megy, az is elképzelhető, hogy baloldalra más típusú

Beachig. Arra még úgysem vezettem...

CAR II
I N G



gumit kell feltenni, mint a jobboldalra (hisz a kanyar belső oldalán kisebb az igénybevétel).

F5 Megüzenhetjük, hogy a depóba való betéréskor melyik kereket cseréljük ki és milyenre. A kerekek között a szóköz vált. A < és > a keréknyomást változtatja, az Enter a cserét kapcsolja ki-be, a ? pedig a keréktípusok között választ.

F7 Az első és hátsó szárny szögét adhatjuk meg (a változtatást majd a műszerészek végzik el). A szóközzel váltani lehet, a < és > gombokkal pedig módosítani tudjuk az értékeket.

F8 Körpályán hasznos lehet, ha a külső kerekek átmérője nagyobb a belsőnél (Stagger). Ilyenkor a két egy tengelyen lévő kerék körülbelül ugyanannyit fog forogni. Itt a < és > a két átmérő közötti különbséget állítja be.

F9 A következő beálláskor elvégzendő javítások listája.

F10 Váltás a különböző nézetek között.

A garázsban ugyanezeket a dolgokat állíthatjuk be, s emellett még néhány érdekes lehetőségünk van:

Wheel Camber: A kerekek talajjal bezárt szögét változtathatjuk meg. Erre akkor van szükség, ha a kerék külső vagy belső része jobban melegszik a másik oldalnál. Természetesen akkor megy legjobban az autó, ha az összes kerék minden része egyformán melegszik.

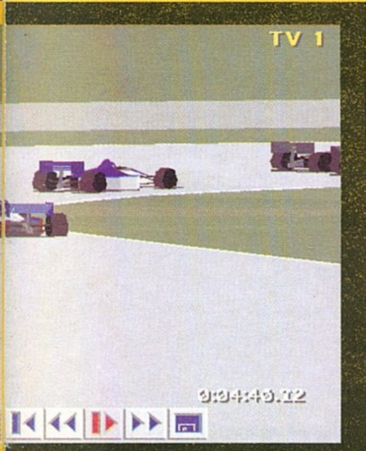
Shock Absorbers: Ez azt határozza meg, mennyire megy át a kocsi súlya a kerekekre. Minél keményebb a beállítás, annál nagyobb a kerék terhelése, s ezért jobban reagál az autó minden kormánymozdulatra.

Wheel Lock: Megadhatjuk, mennyire lehet az első kerekeket elfordítani. Nagy sebességű pályán ezt kicsire kell venni, hogy ne csalinkázzon az autó össze vissza. Lassú, kanyargós úton viszont jó, ha minél kisebb íven meg tudunk fordulni.

Gear Ratios: A hat sebesség áttételét változtathatjuk meg. Kis fogaskerekekkel nagy gyorsulást, de kisebb végsebességet érhetünk el.



Jó nagy rumlit okoztam ezzel az előzéssel



Autóversenyek és szimulátorok ma már egyre többen vannak. Az egyik szebb, a másik gyorsabb, s majdnem mind tökéletes. Ezek közül kilógni nem nagyon lehet. A Papyrusnak mégis sikerült valami egyedülállót produkálni, s ezt a cég a tökéletes valósághűségre törekvésével érte el. Egy IndyCar autó irányításához már nem elegendő némi ügyesség, a rengeteg jellemző beállításához komoly fizikai ismeretekre is szükség van. Ha az ember nem foglalkozik ezekkel, bizony nehéz dolga lesz, hiszen a kocsi néha 60 Km/h-val cammogva sem tud egy kanyart bevenni, máskor meg úgy megpördül, mintha jégen csúszna. A jó beállítás pedig rengeteg próbálkozást és így időt is igényel. A program azonban profi, s ezért megéri kínlódni vele. A vállalkozóknak mellesleg a fejlesztők egy 160 oldalas kézikönyvet is összehoztak segítség gyanánt.

Ami számomra a játékban furcsa volt, az az, hogy a grafika magától csak 320x200-as felbontásban indul el, ami egy minimum 486-ost és 8 megát igénylő programtól enyhén szólva gyalázatos. Igaz néhány VESA driver előkotorászása, betöltése és a parancssorban a -H paraméter megadása után már gyönyörű rajzokra is képes, de ezt magától is megtehette volna. A hanggal már kevesebb gond volt, a dübörgő motorhangok, zajok mind tökéletes élményt nyújtanak. Aki pedig még nem jutott el Ausztráliába, annak itt a soha vissza nem térő alkalom.



Egy látványos pillanatfelvétel a hirdetőhíd alatt.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

INDYCAR RACING II — KIADJA: VIRGIN

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **85%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 12MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486DX33	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB	

Ásatások egy idegen civilizáció romjain

THE DIG

Egy nap Borneón különös dologra lettek figyelmesek a csillagászok: egy aszteroida há-


Hőseink megérkeztek a tett színhelyére.

rom héten belül a Földnek fog csapódni. A Hunok vezéréről elnevezett aszteroidához a NASA egy öttagú csoportot küld, céljuk: az Attilát szabályos orbitális pályára állítani a Föld körül.

A LucasArts ismét elkápráztatta a közönséget. Legújabb kalandjátékuk alapötlete nem kisebb hírességtől, mint Steven Spielbergtől származik, ám persze nem csak a történet, hanem a játék kivitelezése is brilliáns. Gyönyörű introt, átvezető rajzfilmeket nézhetünk végig, a grafika csodálatos, ám ami az egészre felteszi a koronát, az az eszméletlenül eltalált hangulatos zene, a tökéletesen a helyszínekhez igazodó lépészajok és egyéb hangeffektek, az egész jobb mint egy mozifilm. Az irányítás roppant egyszerű, még beszélgetni is rajzolt ikonokkal lehet, hősünk hangja pe-


Az ásatások kezdete: a bajok kezdete.

dig nem más, mint - ki gondolná - a T1000-es modell a T2-ből. Ám nem is szaporítom a szót, következzen a történet:

KUTATÁS AZ ATTILÁN

A mi feladatunk a csoport katonai vezetőjének, Boston Low parancsnok megszemélyesítése lesz. Amint megérkezünk, nyomban szóljunk be a rádiónkon a hajóba Coranak, hogy kiteheti a szerszámosládát. Toljuk a ládát az aszteroidához, nyissuk ki, s vegyünk ki belőle mindent. Libegjünk az Attila 2. negyedéhez. Ott az antigravitációs ásóval simítsuk le az aszteroida felszínét, s erősítsük oda az Alpha jelzésű töltetet, s helyezzük is üzembe a kulcsunk segítségével. Most menjünk az aszteroida 3. negyedéhez, s ott a normál ásóval feszítsük le a termetes sziklát a felszínről. Erősítsük a helyére a másik töltetet, a kulccsal ezt is aktivizáljuk. Mehetünk is vissza a hajóhoz, ahol szóljunk be Kennek, hogy minden készen áll.

A robbantás sikerül, az asztronauták visszatérnek az Attilához, hogy megvizsgálják az eredményt. Az egyik töltet nyomán egy hatalmas lyuk keletkezett, azonban kiderül, hogy a járatot nem is a robbantás okozta, hanem már ősidők óta ott volt. Ennél is érdekesebb viszont, hogy a járat alján idegen civilizációra utaló szabályos domborulatokat, és egy fémlapot találunk. A zéró-gravitációs ásóval tisztítsuk meg a kiszögelléseket, így további három fémlap kerül elő. Nyomjuk meg mindegyi-


Sajnos Brinken már nem segíthetünk...vagy még is?

ket, mire azok beesnek valahova az Attila belsejébe. A legnagyobb lap helyén ereszkedjünk le mi is. Egy hatalmas terembe érkezünk, a végében egy állvánnyal. Szedjük össze a fémlapokat, s rakjuk ki belőlük az állványon látható négyszöget. A négyszög háromszöggé alakul: úgy tűnik beindítottunk valamit, az Attila megmozdul...

VALAHOL A VILÁGEGYETEMBEN

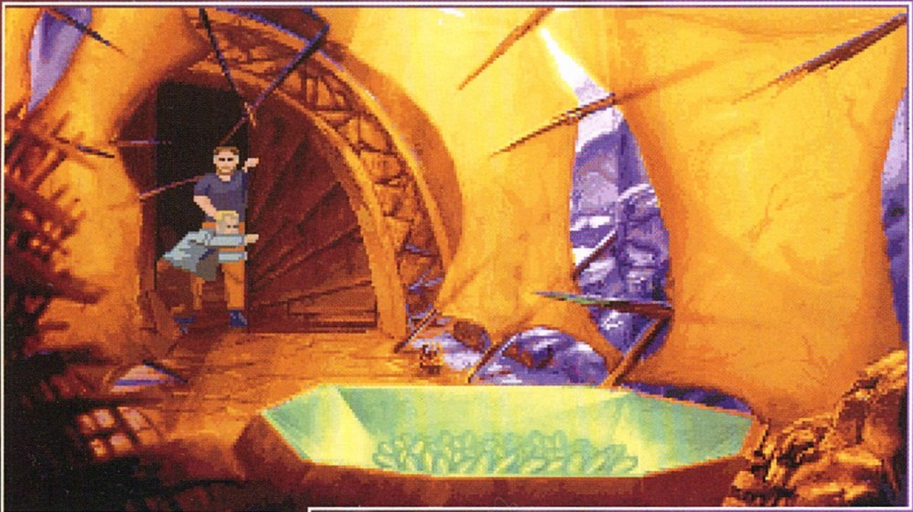
Egy teljesen új, idegen világba érkeztünk, az Attila ezek szerint egy idegen csillaghajó volt. Nézzünk akkor körül. Először is az idegen űrhajó roncsait keressük meg. Menjünk be, s nyissuk ki a ládára emlékeztető tárgyat. Egy kék gömb kerül elő, benne egy nyíl mindig egy irányba mutat. Ezután rángassuk le a lelógó drótot, mire valami szellem féle jelenségnek lehetünk szemtanúi, ami egy különös rudat hagy maga után. Vegyük fel a rudat és a leszaggatott drótot is. A következő hely egy temetőre emlékezteti hőseinket. Szedjünk fel egy agyarat az idegen csontok közül, majd ássuk ki az egyik sírt, s az így előkerülő állkapcsot is vegyük magunkhoz. Menjünk az utolsó lehetséges helyszínhez, s ott vegyük elő a kék gömböt. A nyíl itt




Az idegenek metrója egy kicsit más formatervezésű mint a földi társa.

egy bizonyos pontra áll rá, ott kezdjünk el ásni. Előkerül a gömb által fogott jel kibocsátója: egy karperec. Menjünk vissza az érkezésünk helyszínére, ahol ismét megjelenik a szellem, s ezúttal ő is egy pontot mutat nekünk.

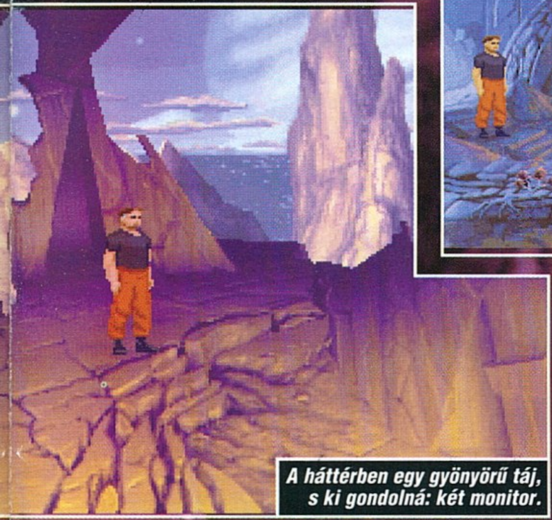
Kezdjünk ásni a jelzett helyen, mire hamarosan omladékony talajhoz érünk. Ekkor Brink arra hivatkozva, hogy archeológusként ő az erre kiképzett ember, átveszi a veszélyes feladatot. Úgy tűnik azonban, hogy Brink képességei sem elegendők a dologhoz: alig kezdi meg az ásást, a talaj beomlik, s Brink a törmelék között leli a halálát. Ezután ráadásul Maggie - aki köztudottan mindig is a maga ura volt - úgy véli, jobb ha különválva folytatjuk a vizsgálódást, s bármennyire is tiltakozik Low, távozik. Járjunk körbe a teremben: így négy kóddal nyitható ajtót fedezhetünk fel, valamint egy ötödiket, ami vélhetően a már ismert fémlapokkal fog kinyílni. Hozzá az első fémlapot meg is találhatjuk a teremben, valamint egy újabb, ezúttal lila rudat vehetünk fel, amit megvizsgálva, az egyik ajtót immár ki is nyithatjuk... Azaz nyithatnánk, ugyanis a



Az életkristályok megtalálása: Brink innentől kezd furán viselkedni.



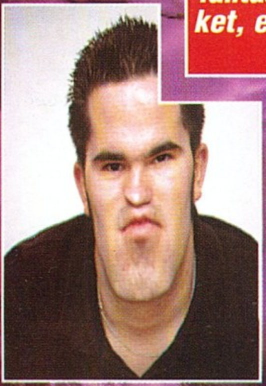
Még a Loch Ness-i Szörny itteni társával is meggyűlik a bajunk.



A háttérben egy gyönyörű táj, s ki gondolná: két monitor.

szigeten sehol sincs energia. Keressük meg az energiaforrást, a sötét folyosóval szemben. Ha lenézünk az idegen fénygenerátorhoz, már láthatjuk az "áramszünet" okát: az egyik lencse kiesett a foglalatából. Ugyanit két panelt találhatunk: az egyiken csupán egy gomb van, a másikon viszont egy egész billentyűzet. A dolog egyszerű: a billentyűzettel a generátor szerelődarujának adhatunk parancsokat, tehát egy programot kell bepötyögnünk, hogy felvegye a daru a lencsét, majd visszahelyezze. A billentyűkiosztás értelemszerűen: a középső gomb az állj/lerakni/felvenni, körülötte vannak az irányok, a bal szélen pedig az egy parancs kihúzása, illetve az egész program törlésének a billentyűi. A darut a másik panel gombjával indíthatjuk.

Steven Spielberg ismét egy fantasztikus világba invitál minket, ezúttal a PC-nk képernyőjén keresztül.



Ha a helyén van a lencse, az energiaellátás helyreáll, tehát kinyithatjuk az első ajtót a lila rúd kódját beütve a sötét járattól balra eső ajtó panelén. Mielőtt azonban távoznánk a generátortól, feszítsük le a szerkezet oldalán lévő fedőlapot, s vegyük ki a kék kristályt.

AZ ELSŐ AJTÓ

A kinyílt ajtón keresztül egy különös barlangba jutva egy gombot fedezhetünk fel. A gomb megnyomására az itteni metró jön működésbe: egy hatalmas gömb gördül be. Szálljunk be. Egy újabb barlangba érkezünk. Egy meglazult kőajtóra figyelhetünk fel, de ezt egyelőre hagyjuk, menjünk tovább. A szerpentinen haladva egy újabb szerkezetbe botlunk, amivel - amint az ismét megjelenő szellem mutatja - egy fényhidat építhetünk ahhoz a különös kristály alakú valamihez, ami a generátor megjavításakor jött létre. Tehát annyit kell tennünk, hogy a panelen a gombot addig tartsuk nyomva, amíg a kis képernyőn a fény el nem ér a középpontig. A későbbiekben mindegyik ilyen szerkezetnél majd ugyanígy kell tennünk, ha esetleg valahol nem indulna be rögtön, a gép melletti lencsén kell állítani. Ezeken a hidakon a továbbiakban gyorsabban közlekedhetünk majd a szigetet körülvevő ormok között. Egy oromhoz immár tehát áll a híd, most azonban menjünk tovább. Hősünket a következő hely egy múzeumra emlékezteti, ugyanis különböző animált szemléltető ábrákat nézhet végig azokon a háromszög alakú valamiken, amik valójában monitorok. A helyiségben ezeken kívül találhatunk még egy kőtáblát, két zöld kristályt, és egy piros rudat. A továbbvezető járaton keresztülhaladva végre megtalálhatjuk Maggiet, aki mint elmondja, megtalálta az idegenek "könyvtárát", már "csupán" a számítógépen megjelenő írásjeleket, és az alkalmazott nyelvet kell megfejtenie.

Menjünk vissza Brink holttestéhez, s a múzeumban látott ábrát követve törjük szét felette az egyik kristályunkat. A kísérlet sikerül: a kristáy energiája feléleszti Brinket, immár tehát mindenki örömére ismét teljes a csapat. Menjünk Brinkkel is a metrón, s az ő segítségével nyissuk ki a meglazult kőajtót. Az ajtó mögött egy bádogdobozt, ami Brink véleménye szerint egy bomba, s egy rakás zöld kristályt találunk. A kristályok felett megjelenik ismét a szellem, s mielőtt eltűnik, egy koponyát formáz meg. Hősünk szerint ez egy figyelmeztetés volt, de Brink úgy gondolja, hogy csak a halált jelképezte, amit a kristályokkal legyőzhetünk, így tehát végül mindketten magukhoz vesznek néhány kristályt. Most menjünk le a tengerpartra, ahol hirtelen egy hatalmas víziszörny merül fel, s az ott falatozó teknősbékaszerű lényből csupán a csontokat hagyja meg nekünk. Miközben Low előbújik fedezékéből, meglepődve konstatálja, hogy Brink eltűnt, bújócskát játszik velünk, úgy tűnik tehát, hogy a kristályok nem egészen a régi Brinket hozták vissza a halálból. Folytassuk a vizsgálódásunkat. A játék egyik legnagyobb pontosságot igénylő része következik. Össze kell raknunk a teknőc csontvázát, de úgy, hogy minden porcikája a legnagyobb pontossággal kerüljön a helyére. Ha felmegyünk a part mellől, az út mentén találhatunk egy megkövült ugyanilyen maradványt, tehát azt tanulmányozhatjuk. Ha kész a váz, helyezzük közé a mi kis módosításunkat: a bombát. Ekkor élesszük újra a kristályokkal, mire hamarosan megjelenik a szörny is, akinek persze kissé megfekszi a gyomrát az ajándékunk. Immár alámerülhetünk a tengerbe, ahol egy barlangban pedig egy sárga rudat és egy újabb fémlapot találunk.

ÚJABB KÉT AJTÓ

Nos, immár két újabb ajtót is kinyithatunk: a beomlástól jobbra lévőt, a piros rúd kódjával, és az omlástól balra lévőt a sárga rúd kódjával. Mindkét ajtó mögött újabb metróállomásokat találunk, ám csak az utóbbinál működik a hívógomb. Ismét utazzunk tehát. Megérkezvén először is egy tengerparti szakadék állja az útunkat. Odafele átkelni a tenger hullámzása segítségével tudunk, a vissza vezető utat pedig a túloldali kő ledöntésével biztosítsuk. A művelethez az ásót használjuk. Menjünk tovább a vízeséshez, indítsuk be itt is a fényhidat, majd lépjünk be a zuhatagtól jobbra lévő barlangba, s ott vegyük fel a kék rudat. Ezután a vízesés másik oldalát látogassuk meg, ahol már végre egyszer egy nyitott ajtót találnánk, de abban a pillanatban egy pocokszerű kis lény kilopja az ajtó panelének egyik alkatrészét, s az ajtó lezárul. Valahogy el kéne kapni a kis gonosztevőt: vegyük fel először is a tiplit, ezt helyezzük be a termetes kerék tengelye helyére, akasszuk rá a hatalmas horgot, vegyük fel a borda-maradványokat, ezt helyezzük rá a horogra, s az egészet támasszuk ki a szintén ugyanitt fellelhető vasrúddal. Kész is van a csapda, de mivel nincs csali, juhászkutyát kell játszanunk. Zavarjuk tehát ki az egeret valamelyik lyukból, majd amikor a nagy kerék mellett megáll, gyorsan kerüljük meg, s a háta mögé érve tereljük a csapdába. Akasszuk a foglyul ejtett rágcsálóra a karkötőnket, eresszük ki, s a vasrudat

se felejtsük ott. A pocok persze rögtön a vackába iszkol, ám immár nyomon követhetjük. Szélesítsük ki a barlangja nyílását az ásónkkal, majd bent vegyük elő a kék gömböt. Már meg is van, hol van a pocok, tehát ismét elő az ásót. Elő is kerül a zárszerkezet darabja, már csak az a dolgunk, hogy a helyére rakjuk, s visszaillesszük a lehullott fedőlapot. Nyomjuk meg a megjavított panelt, s lépjünk be a kinyílt ajtón. Egy kisebb kupolába érkeztünk. Először is vegyük fel az újabb fémlapot, és a zöld rudat. Ezután vegyük magunkhoz a két pálcát az állványról, s irányítsuk az egyiket a kupola tetejénél világító halvány fényre, így egy kis planetáriumot hozunk működésbe. A két különböző pálcával a bolygó két holdját mozgathatjuk a megfelelő pozicióba: úgy kell beállítanunk, hogy a nagyobb hold a fényforrás felé álljon, s a kis hold fogyatkozást hozzon létre a nagyobb holdon, tehát a nagy hold, és a bolygó között álljon. Ha jól csináltuk, rögtön láthatjuk is az ügyködésünk eredményét: a holdfogyatkozást.


Low a szakadék felett meglepő átkelési formát választ.

Menjünk vissza az ajtókhoz, ezúttal azonban a sötét folyosón menjünk át a zseblámpánk segítségével. Az üvegfolyosóba érve nyissuk ki a gombbal a légzsilipet, lépjünk bele, s az ott lévő gombbal zárjuk le és nyissuk ki a továbbvezető zsilipajtót. Egy tenger alatti üvegfalú terembe érkeztünk. Vizsgáljuk meg középen a panelt, s illesszük a kék rudat a rajta lévő lyukba. Ekkor két másik rúd is kiemelkedik, a teendő pedig: clickeljünk rá a fénytelen kristályra, majd a három rudat úgy állítsuk, húzogassuk, tologassuk, hogy a kristály minél világosabb legyen. Ha sikerül elérnünk a legfényesebb pontot, a kristály felgyullad: ezzel aktivizáltuk az eddig nem működő földalattit. Hát akkor utazzunk is vele. Az új helyen először is egy kiszáradt fa mellett valamilyen fedőlapra lehetünk figyelmesek, ezt távolítsuk el az ásóval. Lemászva egy sírbolthoz hasonlítható helységbe érünk: gyújtsunk világosságot a kék kristályt a falon lévő lyukba helyezve. Most lépjünk rá a két félholddal díszített kőre, mire kinyílik a sírbolt teteje. Támasszuk ki a kőlapot a vasrudunkkal, s másszunk ki. Tisztítsuk le a koszt a kinyílt tetőről, így egy lencse válik láthatóvá, ami a holdfogyatkozás fényét a terembe irányítja, s egy idegen lényt ábrázoló szobrot varázsol elő. A szobor azonban, amint hozzáérünk nyomban eltűnik, s csak a talapzata marad hátra. Folytassuk útunkat, s itt is kapcsoljuk be a fényhidat. Továbbhaladva megtalálhatjuk Brinket is, aki egy idegen szerkezetet akar mindenáron üzembe helyezni, s emiatt hanyagolja a társaságunkat.

AZ IDEGEN

Menjünk vissza az utolsó még zárt kódos ajtóhoz, s nyissuk ki a zöld rúd mintája segítségével. Az ajtó azonban valami miatt nem nyílik, valószinűleg a panel nem kap áramot. Feszítsük le a panel fedelét az agyarunkkal, s kössünk rá kakaót a drótunkat hozzá és a kilógó szikrázó vezetékhez csatlakoztatva. Ha jól csináltuk, újabb metrózás következik, az új helyszínen pedig keressük meg a térképszobát, a közepén egy géppel, melybe a rudakon olvasható kódokat lehet beütni. Üssük be a sírbolthoz vezető kódot,


Ki gondolná, hogy ilyen festői környezetben mindenféle borzalom rejtőzik?


Ügyködésünk eredménye: a kettős holdfogyatkozás.

mire a megjelenő képen Low felfedezi, hogy a szobor talapzata alatt további helyiségek rejtőznek. Menjünk tovább az itteni fényhíd gépéhez, ami azonban sehogy sem akar működni. Feszítsük le az oldaláról a fedőlapot, s az alatta lévő ábrán a fényt úgy irányítsuk, hogy mindegyik prizmát érje, s a megfelelő színű fény a megfelelő színű kristályhoz érjen. Könnyítésül elárulok annyit, hogy a fényforrást a legalsó prizmára kell irányítani. Ha ez megvan, kapcsoljuk be az itteni hidat is. Menjünk vissza a sírboltba, s álljunk rá a talapzatra, ami voltaképpen egy lift. Lent egy különös védelmi rendszer jön működésbe: egy lyukból egy kristály esik ki, így felélesztve egy többszáz éve halott házőrzőt. Ám mint már tapasztaltuk, a feltámasztottak nem nagyon bírják a társaságot, tehát a másik házőrzőt pedig mi keltsük életre. Az ötlet jó volt: a két szörny végez egymással. Illesszük az elsőnek felvett rudunkat az ajtó melletti lyukba. Egy piramisba zárt halott idegen lényhez jutunk. Használjuk a rudat a piramis panelén is, majd élesszük fel a lényt. Ügyködésünk sikerrel jár, ám az idegen egyetlen szavát sem értjük, a piramis viszont a "beszélgetés" után visszazárul.



AZ ÓRIÁSSZÖRNY

Low rögtön fel is hívja Maggiet a nagy újsággal, s Maggie is éppen jó híreket közöl, mivel megfejtette az idegen nyelvet, ám a beszélgetést egy hatalmas ízeltlábú szakítja félbe, aki magával ragadja Maggiet. Hősünk hiába hívja Brinket, az továbbra is önkényes rádiócsendet tart. Keressük fel tehát személyesen, ám mivel még így sem hajlandó segíteni, folyamodjunk cselhez: az elemlámpánkkal riasszuk fel a Brink melletti barlangban tanyázó denevérekhez hasonlító kreatúrákat. Szerencsétlen Brink már is fejvesztve menekül, ezalatt csórjuk el a kristályait. Hogy visszakapja őket, kénytelen követni minket. Keressük fel a térképtermes ormon az óriáspók fészkét. Szóljunk Brinknek, hogy terelje el a szörny figyelmét, azalatt mi pedig menjünk az itteni vízesés mögé, s ott a kőtömb eldöntésével tereljük a Maggie melletti rácshoz a vízet. Menjünk vissza Brinkhez, s közöljük vele a tervünket a rácsról. Brink elég eszement tervnek tartja, de mivel nem tud jobbat, szól tehát Maggienek, hogy a megfelelő pillanatban majd nyissa ki a csatornafedőt. A terv beválik, ismét együtt tehát a csapat. Low azt akarja, hogy ez így is maradjon, ám ezzel csak Brinket uszítja magára, aki erőszakkal visszaveszi a kristályait, és távozik.




"Életre keltsem? Vajon barátságos? Reméljük az."

Amputáció érzéstelenítés nélkül. Brink egész jól viseli.



AZ IDEGENEK TÖRTÉNETE

Mivel Maggie immár érti az idegenek nyelvét, beszéljünk ismét a piramis foglyával. Mint kiderül, magával az élet-kristály feltalálójával beszélünk, ám az is kiderül, hogy a kristályok való-

i feléleszti a halottakat? De vajon vannak-e mellékhatásai?

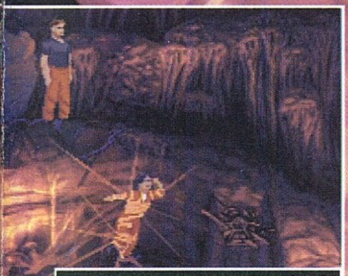






ban veszélyesek: bár a testet újra életre keltik, a lelket a kristály eszelős rabjává teszik. Ráadásul a kristály a Feltalálónak csak a második legnagyobb tévedése volt: a legnagyobb hibája a "Szem" megteremtése volt, amivel a népét egy kizárólag mentális síkra, a 6-os téridőbe vezette. Ott ugyan valóban örök életet élhetnek, ám csak későn vették észre, hogy valójában mennyire sivár, és unalmas élet az, s immár nem képesek visszatérni. Ezért nem találtunk tehát senkit. Azt is megtudjuk, hogy hazatérésünkre csak egy remény van: ha megmutatjuk a népének a visszavezető utat, azok képesek lesznek egy új űrhajót építeni nekünk.

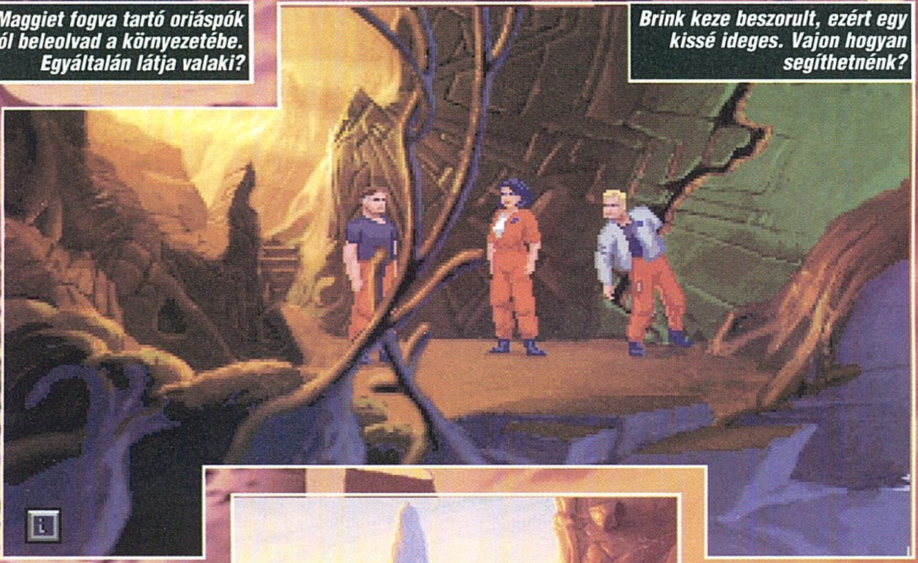
Keressük meg a térképtermes ormon a metróállomástól nem messze a tengerparton a villogó köveket, amit megvizsgálva Maggienek felrémlik valami. Segítsünk neki: mutassuk meg a kőtáblánkat, mire eszébe jut a dolog, s működteti a villogó panelt. Ennek eredményeként egy sziget jelenik meg egy másik dimenzióból, a belsejében egy barlangban pedig megtaláljuk az utolsó fémlapot. A fémlapokkal tehát nyissuk ki az utolsó ajtót, ám előtte meg kéne keresni Brinket, hiszen ki tudja, visszatérünk-e onnan. Induljunk a fényhíd felé, hamarosan hatalmas rengés rázza meg a szigetet. Brink jelentkezik a rádión kétségbeesetten, hogy beszorult a planetáriumnál a vízesés melletti hasadéknál, menjünk tehát oda. Brink kezét teljesen szétpréselte a szikla, így drasztikus megoldást kell alkalmaznunk: amputációt kell végrehajtanunk az állkapocscsonttal. Brink csodálatos módon még el sem ájul, majd egyezséget köt velünk: hajlandó követni minket, ám ha a fémlapok nem juttatnak minket haza, többé ne számítsunk rá. Helyezzük akkor hát a helyére az összes fémlapot. Ahogy vártuk, kinyílik az ajtó, ám Brink-et ez nem hatja meg, véleménye szerint ezzel az egyezség véget ért, s visszamegy a gépéhez.



A Maggiet fogva tartó óriáspók jól beleolvad a környezetébe. Egyáltalán látja valaki?

BRINK ŐRÜLETE

Mi újabb metrózás után egy hatalmas géphez juthatunk. Vizsgáljuk meg legalul a panelt, helyezzünk be a két oldalsó résbe egy-egy kristályt, majd vizsgáljuk meg a középső üres rést: úgy tűnik valami hiányzik belőle. Kérdezzük a gépről Maggiet: szerinte a Feltalálónál kell érdeklődni. Fent indítsuk be itt is a fényhidat (a fészket lökjük le a gépről), s kövessük Maggie tanácsát. A Feltalálót kérdezzük ki a gépről, ami mint megtudjuk a "Szem"-et fogja kinyitni, majd a hiányzó részről kérdezősködjünk, mire végül nagy nehezen ad egy útbaigazító újabb rudat, ám figyelmeztet: nagy árat fogunk érte fizetni. Ezt a kódot üssük be a térképteremben, s máris láthatjuk a keresendő helyszínt: ugyanitt, a térképterem ormán, a tengerparton kell kutatnunk. Irány akkor hát a tengerpart, ahol a kövek alatt meg is találjuk a hiányzó részt.



Brink keze beszorult, ezért egy kissé ideges. Vajon hogyan segíthetnénk?



Brinknek itt már végleg elment az esze: egyezkednünk kell vele a kristályok miatt.

Igen ám, de amikor épp visszahelyeznénk, ismét megjelenik Brink, s eszét vesztve immár követeli az összes élet-kristályt, beleértve a gép működéséhez szükségeseket is. Miután elvitte őket, menjünk utána, s kössünk újabb egyezséget: mi odaadjuk neki a számára is szükséges hiányzó részt, de miután használta, ő nekünk adja a kristályainak a felét. Ezután helyezzük a gépébe a hiányzó részt. A gép azonban Brink nagy bosszúságára csupán két kristályt állít elő, Low pedig úgy véli, ez mindkettő őt illeti, hiszen az összes többi még így is megmarad Brinknek. Brink szerint ezzel szószegők lettünk, s mikor kivesszük a számunkra is szükséges részt, végleg felmegy benne a pumpa. Nekünk esik, ám amikor egy kővel agyon akar minket ütni, megszédül, s a mélybe zuhan...

A VISZONTAGSÁGOK VÉGE

Most már tényleg indítsuk be a gépet: helyezzük vissza a két kristályt, és a hiányzó részt a billentyűzetbe, majd szóljunk Maggie-nek, hogy indíthatja a gépet. Az indítás során azonban egy alkatrész beszorul, minek köszönhetően Maggie a gép áldozatává válik. A Feltaláló tehát igazat mondott: nagy árat fizettünk. Menjünk az immár kinyílt "Szemhez", azaz a fényhidak találkozásához, ám hirtelen még egy utolsó "házőrző" kerül elő. Ettől viszont már könnyű megszabadulni: csupán a fényhidat kell alóla kikapcsolni. Végül tehát mégis beléphetünk a "Szembe", ahol meg is találjuk a kaput a 6-os téridőbe. Immár csak a végkifejlet megtekintése van hátra, ami azonban legyen meglepetés, egyet azonban elárulhatok: a látszat ellenére a történet persze amerikai módra teljes Happy Enddel zárul.



Még egy utolsó házőrző a "Szem"-et védi.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

THE DIG — KIADJA: VIRGIN

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	PITE – KORREKT – KEMÉNY
ÖSSZHATÁS	97%
C64:	LEMEZ KAZETTA
AMIGA:	500 1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DX2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

MISSION CRITICAL



Kellemes filmbejátszások tarkítják a játékot. Néha talán sok a duma, de az űrjelenetek kárpótólnak érte.

BALESET A PHERSEPHONE-NÁL



Ez itt az ismeretlen bolygó, ahová a Phersephonról jutunk egy dimenziókapun keresztül. Érdekes hely.



A reaktor, ahol versenyt futva az idővel helyre kell hozni a hűtőrendszert.



Egy kép szintén az ismeretlen bolygóról - a környezet csúnya eseményekről árulkodik.

Csendesen úszott a méla, fekete űrben a USS Lexington és társhajója, a Jericho. A hajó valódi küldetéséről talán csak ketten tudtak - a kapitány és Tran. A Lexington éppen orbitális pályára készült állni a Phersephone körül, amikor a taktikai monitoron vészjelzések jelentek meg és ellenséges drónok bukkantak elő a bolygó másik oldaláról. Az Egyesült Nemzetek Dharma cirkálója várta a Lexingtont 12 továbbfejlesztett harci drónnal. A Lexington sorsa megpecsételődni látszott... A csata néhány percig tartott, amíg a Dharma drónjai megsemmisítették a Lexingtonéit, s a két hajót harcképtelenné tették. A Lexington legénységét evakuálták, csak egyvalaki maradt az egyre forrósodó reaktorú és szétlyuggatott Lexington fedélzetén...

Természetesen a játékos. S itt kezdődnek a kalandok igazi Legend-stílusban. A grafika természetesen SVGA, telis-tele animált részekkel és filmbetétekkel. Egész jók lettek az űrjelenetek - ha a látvány nem is ér fel a Rebel 2-vel. A játék helyszínei közti mozgások mind-mind animáltak - így nem véletlen, hogy 3 CD-t töltött meg. A hangok és zenék profik, a zene tökéletesen illeszkedik a cselekményekhez. A kezelésre nem érdemes sok szót fecsérelni: a képernyő alsó részén helyezkednek el tárgyaink, s ha valamire - akár a képernyőn, akár az inventoryban - kattintunk, megjelennek a hozzá kapcsolódó igék. A fenti sávban találunk minden lemezkezeléshez és beállításhoz szükséges opciót.



TENNIVALÓK A LEXINGTONON

A játék hangulata végig elég nyomasztó - egyedül a végtelen űrben egy hatalmas, sérült űrhajó fedélzetén, mely bármelyik pillanatban felrobbanhat. Sehol senki, a kommunikációs vonalak halottak. Ami most következik azt túlzás leírásnak nevezi, de a fontosabb eseményeket igyekszem felsorolni. Két életbevágóan fontos feladatunk: helyreállítani a reaktor hűtőrendszerét és kijavítani a sérülést. Elsőként vegyük ki a helyi számítógép feletti tárolóból a javítókészletet, és hozzuk rendbe a 2-es szinten a sérült kabin falát. Ezután keressük meg a Geiger-számlálót és az anyagvizsgálót a kutatólaborban (5-ös szint). A számlálóval ereszkedjünk alá a reaktorban a kezelőig, ahová a sugárzás miatt nem megy a lift (csak ott menjünk le egy szintet, ahol a műszer nem jelez sugárzást). A reaktor hűtőrendszerének helyreállítása a Pipemania játékra emlékeztet: nyissuk ki az egyik csapot, lépjünk be a terminálba, s a csövek helyes forgatásával juttassuk el a vizet a reaktorba, majd a heat ext.-be, s végül vissza a tankba. Ezen a helyszínen találjuk a lángvágót. Bejutva Poole szobájába (kód Falcon szobájában) vegyük fel, majd hasítsuk szét a multitoollal a hajómodellt. Benne érdekes iratokra, egy retina-dekóderre, egy adó-vevőre és egy kulcsra lelünk. A dekóderrel nyissuk ki a széfet (2-es szint), s vegyük megunkhoz a Hype-ot és a VR-maszkot. A konferenciateremben nyissuk ki a kulccsal a búrát, s az alatta lévő modellből szedjük ki a bombát és hatástalanítsuk. A VR vetítőből, miután elszakítottuk a drótját, vegyük ki a modult és a 2. szinten a raktárból is gyűjtsünk be a modulokból. A radartányért az űrben kell magjavítani az imént említett modulokkal - az űrruhához használjuk a lángvágó oxigénpalackját (szétszerelés multitoollal). A lángvágóval juthatunk be a komputerterembe (nem árt használni a kódot, melyet egyik számítógépben találunk, vagy a medálról kikövetkeztetjük - 3.141), ahol le kell kapcsolni a rendszert, majd újra vissza. Miután működik a kommunikációs rendszer, a 2-es szinten lépjünk be a COMM rendszerbe, és létesítsünk kapcsolatot műholdon keresztül a Jericho-val, s vezéreljük ide a landolót (kódszó a főkomputerben - jacobs ladder), majd lépjünk kapcsolatba bázisunkkal (ld.:starchart), akik erősítésről biztosítanak. A landolót dokkoltassuk, majd a parancsnoki hídon adjuk be magunknak a Hype-ot, vegyük fel a VR-maszkot, kapcsoljuk rá a drótót és csatlakozzunk rá a taktikai konzolra. Itt meg kell vívni 8 gyakorló csatát és 2 éleset, majd jöhet a leszállás a Phersephone-ra. A bolygón nem lesz sok dolgunk: csak a lángvágót és a bombát majd a betöltött szondalövőt kell használni a bejutáshoz. Miután sikerül helyrehozni az időkaput, egy idegen világba jutunk - ami nem is olyan idegen az L.A.-s rendszámtábla megtalálása után... Még csak annyit, hogy a fekete toronyba a robotokat kövessük. Ezután még négy helyszín következik - mindegyiken csak egy-egy dolgot kell megoldanunk. Mindenesetre érdemes meghallgatni az elektromos lényekkel folytatott beszélgetést...

Ötletekben gazdag, szépen kivitelezett, animációkkal tűzdelt - ámde kicsit nyomasztó kalanddal van dolgunk. Véges-végig egyedül, másokkal esetleg csak a monitorokon találkozunk. Mindennek ellenére odaragaszt a számítógép elé.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MISSION CRITICAL — KIADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■■■■□□
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **85%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486/33 CD: 3 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Azt hiszem a szórakoztatóipar majd minden ága összefonódott egymással. Készült már filmből játék, játékból film, játékból könyv és könyvből játék. A Shannara az utolsóra remek példa: Amerikában a bestsellerként emlegetett fantasy könyvsorozatból készítettek egy adventure/szerepjátékot, melyet - az igazat megvallva - kizárólag a kalandjátékok közé lehet sorolni. A könyvsorozatból a Legend készített egy gyönyörű játékot - így a grafika és zenék minősége minden elvárásnak megfelel, s a sztorit természetesen a könyv írójával készíttették el. A végeredményt sikerült felpréselni egy CD-re, s a hatalmas díszdobozba még egy 800 oldalas könyv is belefért - a Shannara Kardja epizód.

MIELŐTT BELEVÁGNÁNK...

A programot minden tekintetben a '95/96-os év elvárásaihoz igazították: Windows 95 alatt is fut, szinte az összes létező hangkártyát kezeli, fantasztikus SVGA grafikát használ. Ami meglepő, elfut 4MB-on is, de ilyenkor érdemes lekapcsolni a zenét, esetleg a hangokat is, mert főleg a filmbejátszások alatt sok galibát okozhat a kevés memória. A játék egyébként nem csupán a kalandinterfészt használja: bóklászásaink során megjelenik Shannara térképe, ahol utazhatunk, de mindig figyeljünk a szörnyekre: kerüljük őket, s ha színük pirosra vált, húzzunk el a közelükből, mert kiszemeltek maguknak. Ha netán mégis összeakaszkodunk néhány szörnnyel, a csataképernyő jelentkezik be, ahol a következőket tehetjük: az attack gombbal támadunk, a defenddel védekezünk, a retreattel megpróbálunk megfutamodni, az ordersszel pedig parancsokat oszthatunk társainknak. Túl sok értelme nincs, talán az segít a csatában ha mindenkinek (everyone) azt mondjuk, hogy a leggyengébbet támadja (attack the weakest). Ha valami különleges parancsra van szükség, azt úgyis feltüntetem a leírásban. Egyébként szerény véleményem szerint nyugodtan megkímélhettek volna ettől a csatabetéttől a készítők...





Egy csatajelenet - a rend kedvéért. Azt hiszem ez az, amit nyugodtan kihagytattak volna a játékból.

SHADY VALE

Jak (akit mi alakitunk) éppen összeveszett apjával, s kiment horgászni a patakhoz. Először vegyük magunkhoz a könyvet, melybe Jak folyamatosan feljegyzi a vele történteket, illetve mi is írhatunk bele kedvünkre. Ezután vegyük magunkhoz a botot és a horgászbotot. Húzzuk félre a faágakat a pecabottal, majd kössük hozzá a botot. Így elég hosszú lesz, hogy elérjük a kakukkfészket, s kiemeljük belőle a nyakláncot. Ebben a pillanatban jelenik meg a túlparton egy szörny, s a játék átvált csatamódba. Mindegy mit teszünk, rövid idő elteltével megjelenik Allanon, aki évekkel ezelőtt apánkkal együtt győzte le Bronát, a gonoszt Shannara kardjával. Allanon szörnyű hírekkel fogad: Bronát megidézték, s szelleme már hatalmas sereget verbuvált, harcosai közül eggyel az imént találkoztunk. A hírek szerint Shannara


Jelenet az intróból. Brona megidézése.

kardját is megrongálta, úgyhogy először a kardot kell helyrehozni - csak utána nézhet bárki is szembe a gonosszal. Nekünk azt a feladatot adja, hogy jussunk el Leahba és értesítsük a királyt a fejleményekről, addig ő Shady Vale-ben marad apánkkal, hisz erre tart a szörnyek egy csapata. A beszélegetés alatt sokmindenről kikérdezhetjük Allanont - mindegy a sorrend, a játékot nem lehet a párbeszédekkel elrontani. Ahol netán "élesbe" megy a beszélgetés, ott leírom a helyes kérdéseket/válaszokat.

A játék átvált térkép üzemmódra, s mi induljunk keletre. Útközben összetalálkozunk a fatörzs alá szorult Shellával. Toljuk a követ a fatörzs alá, majd billentsük fel a horgászbot segítségével. Shella a legjobbkor szabadul - épp egy



A jó öreg Brendel koma. Öreg, bölcs és jól bánik a baltával.

szörny jelenik meg mögöttünk, akit egy jól irányzott lövéssel leterít. Rövid beszélegetés után kiderül, hogy a nyakláncát indult el keresni, melyet egy madár lopott el - véletlenül pont erre akadtunk rá az imént.

Ismét a térképre kerülünk, induljunk el keletre, majd a folyó mentén menjünk északra, amíg átgázolhatunk. Ismét az útra térve néhány lépésnyire van Leah.

Leahban - tudni kell, hogy Shella a király leánya - szomorú hír fogad: a király ágynak dőlt, és senkivel sem beszél. Menjünk be mi is hozzá Shella után, s kezdjünk el



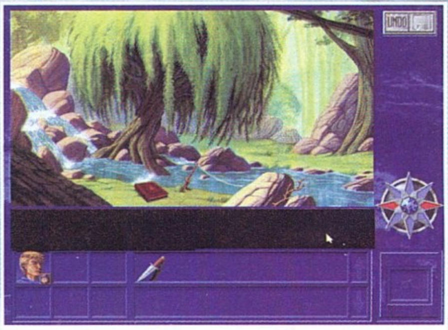
Együtt a csapat, az öt táj képviselői, tehát megkezdődhet Shannara kardjának összeforrasztása.



A rosszarcú kertész Brona egyik alattvalója - csak kicsit elvarázsolta magát. Sok gondunk lesz még vele!

nyomozni: vegyük fel az éjjeli szekrényéről a teásbögrét, s mutassuk meg a gyógyszerésznek, aki a város elején lakik. Rövid vizsgálódás után kideríti, hogy megmérgezték a királyt. Természetesen van ellenszere is, de ahhoz kéne a Dogwood fa szirma, ami ebben az évszakban nem virágzik. Vegyük el a zöld löttyöt (1. válasz) és sétáljunk ki a kertbe. Öntözzük meg vele a Dogwood fát, mire az kivirágzik. A király házában potpourrira lelünk és némi fa-





Itt kezdődik a játék. Ekkor hősünk még mit sem sejt kalandjairól.

szénre is szert tehetünk, ha leöntjük a melegítő tetején álló edény tartalmával a parazsat. Húzzunk vissza a gyógyszerészhez, akit holtan találunk. Kapjuk ki a kezéből az ellenszérum receptjét. A mozsárban készítsük el az ellenszert, s vigyük el a királynak. A király meggyógyul, közben Allanon is megérkezik és közli, hogy Tyrsisbe kell mennünk Shannara kardjáért. Shella és Jak nagyon összeszoktak, de Shellát nem engedi apja ilyen veszélyes kalandra - így a főkapu helyett más utat kell keresnünk. Mutassuk meg Shella nyakláncát a szolgának, mire az közli, hogy úrnője a könyvtárban vár. A könyvtárban érdekes falidíszt találunk: egy sárkányt, melynek a szemébe pont beleillik a nyakláncon lógó kis medál...

A térképen induljunk nyugatra, majd északra. Az út elvezet a folyóig, ahol ismerősbe botlunk: a Leah-i kertész az, aki az első perctől gyanús. Beszélgessünk el vele, s kérdezzük meg, miért ölte meg a gyógyszerészt (Why did you murder...), mire szörnnyé változik, s néhány társával megtámad. Gyűrjük le a társait, ő elmenekül, de semmi jóval

nem kecsegtetnek búcsúszavai. A komp kötelét kapjuk el a horgászbottal, majd Shella nyilával lőjünk a kurbliba, mire az elengedi a kompot, és mi átkelhetünk. Irány észak, innen már nincs messze Tyrsis.

A kapunál néhány élőhalott fogad, akik miatt nem hajlandók beengedni Tyrsisbe. Keressünk más utat: induljunk észak-keletre, menjünk el Brendel házáig és kopgtassunk kétszer. Adjunk neki némi kaját, erre kicsit beszédesebb lesz: kiderül, hogy apja buzogányát akarja visszaszerzni Tyrsisből. Emellett elárulja, hogy az élőhalottakat a Laurel fával lehet elűzni. A vár másik oldalán akad is egy ilyen fa, keressük meg és vigyünk egy ágat Brendelnek. Halottűző fáklyánkkal keressük meg a kapuőrt, aki közli, hogy a dwarf nem jöhet be (Excuese me a minute), majd beszéljünk Brendelhez (What do we...; Good night...). Végül mindketten bemehetünk Tyrsisbe.

Bent mutassuk meg Seneschalnak a nyakláncot, hogy szabad utat kapjuk a palotában, mint a Leah-i király lánya és kísérője. A király elmondja, hogy Shannara kardjának oltárát varázstűzpajzs veszi körül, s nem tud senki a kardhoz jutni. Menjünk a könyvtárba és nézzük meg a szekrénybe zárt könyvet... később még érdekes lesz. Akit érdekel a Tyrsis-i csata története, olvassa el az állványon levő könyvet. Kérdezzük ki Seneschalt az elzárt könyvről (Could we look...; We can"t get the Sword...), s nyittassuk ki a kabinetet, avval az indokkal, hogy a tűzpajzs ellen jól jöhet a varázskönyv. Vágjuk fel a könyvet késünkkel, s egy pergamen kerül elő, mely Stenmin és Brona titkos szövetségének bizonyítéka (Stenmin Tyrsis királya volt, amikor még Brona élt). Egy titkos imahelyet említ Stenmin a trónterem mögött. A trónteremben olajozzuk meg az oroszlánfej fogait, majd pattintsuk szét a késsel a száját. Toljuk fel a gyertyatartót, húzzuk el a falvédőt, majd helyezzük a szájban talált kulcsot a gyertyatartó alján a kulcslyukba. Megnyílik a titkos ajtó. Gyújtsuk meg a lámpánkat majd a gyertyákat és meredjünk a tükörre: Brona jelenik meg, akinek majdnem sikerül kiszívni életenergiánkat, úgyhogy az utolsó pillanatban zúzzuk be a tükröt kardunkkal. A polcon levő koponyát nyissuk ki és vegyük ki belőle a varázspergament. Írjuk át a tekercs tartalmát a varázskönyvbe (ezt tartották elzárva). Rövid közjáték következik: Jak szerint meg kéne idézni Stenmin szellemét, hátha tud segíteni; közben kiderül, hogy Seneschal parancsára nem engedik be a dwarfokat Tyrsisbe, s a király sűrű bocsánatkérés közepette beinvitálja Brendelt, és a buzogányt is visszakapja (vegyük le a falról). Menjünk a pincébe és töltsünk meg egy üveget borral. Most jöhet Stenmin megidézése: tegyük a földre a füstölőt amit a tükör mögül, a könyvből kivágott pergament és a buzogányt. Gyújtsuk meg a füstölőt, olvassunk rá a varázskönyvből a pergamenre és a buzogányra, mire megjelenik a szellem. Beszélgessünk vele (By the...), de nem hajlandó segíteni a tűzpajzs eltüntetésében. Olvassunk rá a varázskönyvből - amikor Jak a lélekölés varázsmondait kezdi felolvasni, Stenmin beijed (How do we..; Will this Spell...; Shade of Stenmin...; The words seemed to...) és elárulja a tűz elleni lötty receptjét. A varázsfőzethez szedjünk laurel leveleket a vár előtt, és némi potpourrival együtt szórjuk a borosüvegbe. A Brendel kunyhója melletti fára küldjük fel Shellát mistletoe levélért, azt is tegyük az üvegbe. Irány ismét a vár, s az udvar, ahol a kis építmény körül lángfal áll. Öntsük le az üveg tartalmával, mire a kardhoz jutunk, mely darabokban fekszik az oltáron. Ekkor újabb közjáték következik: megjelenik Allanon és elmondja, hogy a négy földrész egy-egy varázstárgyát kell megszereznünk, hogy összeforraszthassuk a kardot. Követlező állomásunk Kern észak-nyugaton, ahol kipihenjük magunkat, hogy folytathassuk utunkat Arborlonba, az elfek városába (észak-nyugat).



Az elfek városa előtt. A fán ülő őr nagy segítségünkre lesz.



Shellát, aki legelőször verődött hozzánk utolérte a halál. Brona alattvalója Allanon képében támadott rá.

Az őrnek mutatkozzunk be (I am Jak...), nézzünk be a palotába, s beszélgessünk el Davióval az elfkövekről (We are seeking...; Where can I find...; Will you help...). Nézzük meg a falon a pergament, melyen rúnákról szóló jegyzetet találunk: eszerint 5 rúnakövet kell összeszedni, hogy elfkövekhez jussunk. Próbáljunk begyújtani, mire Davio közli, hogy a kéményre fészkeltek. Hagyjuk el a palotát, s helyezzük a szökőkút nyílásába Shella zsebkendőjét, mire egy vízrúna pottyan ki a kútból. Brendel lábasába merjünk egy kis sarat, majd irány vissza a palota, ahol Aion, a király fia vár. Ő nem hisz az elfkövekben, s arra számít, ha apja visszatér a Trollokkal vívott háborúból, majd egy erős elfcsapat legyőzi Bronát. A kert kapujáról szakítsuk le az indákat, csukjuk be, és vegyük magunkhoz az élet rúnáját. Az őrnél töltsük ki a követ sárral, és öntözzük meg vízzel az úton található követ. Vegyük fel, nyomjuk a sárba, majd helyezzük vissza: megszereztük a földrúnát. Az őrrel cseréljük el a kötelet a létrára, támasszuk a palota falának és másszunk a tetőre. Távolítsuk el a kéményről a fészket, vegyük magunkhoz a zsindelyeket és olajozzuk meg a szélkakast. Lent adjuk oda az útikönyvet Brendelnek, aki lerajzol-

ja a szélkakason látható szélrúnát, s bekarcolja az egyik zsindelybe. Most gyújtsunk be, majd másszunk vissza a tetőre, és nyomjuk a zsindelyt a kéményen izzó fémlapra: megvan a tűzrúna. A létracserénél az őr egy ezüstgyűrűt adott, hogy adjuk át Arionnak - mutassuk meg Daviónak, majd vigyük el Arionnak, akitől nem sikerül megszerezni a nyakában lógó elfrúnát, csak egy aranygyűrűt ad, amit Lessának, az őrnek kell elvinnünk. A gyűrűcsere az elfeknél a kölcsönös szimpátia jele, tehát Lessának nagyobb esélye van megszerezni az elfrúnát. Adjuk át a gyűrűt és kérjük meg erre (We do have a...). Irány a kert, s helyezzük el a rúnalapokat a nagy rúnakőben - az eredmény néhány elfkő. Adjuk az elfköveket Daviónak. Ariontól megtudjuk, apja Eventine Streleheimben harcol a Trollok ellen. Társat nem ad mellénk, de Davió örömmmel elkísér.

Induljunk keletre, északkeletre, majd ismét keletre. Ha jó az irány, ráakadunk a szörnyekkel viaskodó Panamonra és Telsekre (ő troll): segítsünk be, majd irány a kanyon, ahol a fekete irix, a trollok varázstárgya van.

Telsekkel vegyük fel a követ és romboljuk le a boltívet. Egy kisebb csete-patéban Daviót utasítsuk az elfkövek használatára. A barlangban gyújtsunk lámpát, majd mutassuk meg Aine-nek, az elf király kisebbik gyermekének bátyja levelét. Vizsgáljuk meg a sötét tárgyat, majd kössük rá a kötelet és húzzuk le.

lunk. Épp a győzelemnek örvendenek a trollok, amikor megjelenik Brona elf-troll vegyes csapata, s így végre kiderül az igazság. A két fél békét köt egymással és Telsek - aki társunk lesz - magával hozhatja a fekete Irixet. A Jannison szoroson vezet az út tovább, ahol bekerítenek, s Davio megsérül a harcban. Délre, Storlockba kell sietni vele a gyógyvízhez. Itt sajnos mérgezik a vizet. Nézzünk fel észak-keletre, ahol egy szörnyet találunk, akiből a méreg folydogál. Tekerjünk az egyik nyílra olajos zsebkendőt, gyújtsuk meg, s lőjünk rá, majd kaszaboljuk le. Davio meggyógyul, s mi megtudjuk a gnómtól, hogy nekik is van szent tárgyuk, a magic torc, és legendákat mesélnek a parancsolás sisakjáról, melyet a királyok hegyében rejtettek el (Is there anyway...; What kind of...; Where can we find...).

Induljunk délnyugatra át a Wolfskagg hegységen, majd irány délkelet át az ezüst folyón - szerencsére a folyó királya visszatartja a nyomunkba lévő szörnyeket. Nemsokára Culhavenbe érünk, Brendel otthonába, ahonnan a varázskalapácsot kell elhozni. Reggelre eltűnik a kalapács, s minket gyanusítanak: társainkat rács mögé dugják, mi lehetőséget kapunk a kalapács előkerítésére. Nézzük meg a kalapács helyét, majd vizsgáljuk meg a söröskorsós polcot: egy korsó eltűnt. Davio a börtönből kiadja a hiányzó korsót (One of...), benne az egyik őr kicsit szenes piros sáljával. Mutassuk meg



Isteni kaja készülhet az üstben. A Trollok mindig is híresek voltak konyhaművészetükről.

Hosszabb közjáték következik: találkozunk Allanonnal, s egy varázstó partján a kard szelleme segítségével összeforrasztjuk a kardot. Következő helyszín a királyok hegye.

Az első teremben döntsük a két oldalsó ajtó elé a szobrokat Telsekkel. Menjünk előre, ahol találkozunk Brona fő alattvalójával, az alakváltoztatóval. Davio elfkövei segítenek, de szegény Davio is elesik a harcban.Vegyük magunhoz a gyógyító diadémot. A roncs

ok tarkítják a programot. Már ezért megéri leülni elé. Semmi
k a mai játékok hangulatát. A többi mint egy mesekönyvben!





Szemtől szemben Bronával. Hál Istennek csak egy tükörből néz reánk, de így is majdnem elpatkolunk.

Nincs messze a troll-elf csata színhelye, mely azért robbant ki, mert a trollok elrabolták a király gyermekét, illetve több támadás érte az egyik felet a másik részéről - persze mindez Brona átváltozó szörnyeinek a műve. Menjünk előbb a trollokhoz, de mert meg akarnak verni, vonuljunk vissza (retreat). Feladatunk a felek kibákítése egy barkóba-versennyel. A trollokkal való beszélgetés után irány az elfek, adjuk át a levelet az őrnek, majd bírjuk rá őket is a versenyre. A játék lényege, hogy amit rébuszokban előad az egyik fél, azt el kell hozni. Mi Telseknek segítünk, mert ha nem a trollok győznek, abból mégnagyobb balhé lenne - Telsek meg egyedül nem sokra menne. Először kutassuk át a fészket, s adjuk a tollat Telseknek: ez az első megfejtés. Kérjük el Brendel dugi borát, s adjuk a troll szakácsoknak néhány kukacért cserébe. Akasszuk a horgászbotra, s fogjunk ki egy halat: ez a második megfejtés. Kunyeráljuk el az elf őr pajzsát (Do you...; We helped...; Will you help...; Your sister...; Hani, we need...; I need to borrow...). Az elfek veszítenek, mivel tanácsunkra Telsek burkoltan az elfkövekre kérdez (Ask a riddle about the Elfstones), azt pedig nem egyszerű beszerezni, de van belőle a tábor területén, mégpedig Kilinek, s gyanusítsuk meg a rablással (You hid...), mire szörnnyé válik. Tegyük el láb alól. Ha a táskájában talált kart a kályha nyílásába helyezzük, megnyílik a titkos rekesz, ahová a kalapácsot dugta Kili.

Következő helyszín a folyó, ahol a trollok akarnak átkelni. Épülő hídjukat egy ravasz trükkel tehetjük tönkre: a forrásnál az ezüst folyó szellemétől kapott por és az elfkövek segítségével tereljük a szálfákat a folyóba. Útban a Gnómtelep felé kisebb incidens ér Allanon másával: küld egy varázst, mely majdnem végez Shellával. Karddunkkal át kell küldeni a másvilágra: ha nem ezt teszük szelleme nem nyer megnyugvást soha.

A Gnómok nem szívesen fogadnak: pillanatok alatt egy sátorban találjuk magunkat összekötözve, bekötött szemmel. Szedjük le cipősarkunkat, egy szöggel vágjuk el köteleinket, s vegyük magunkhoz, majd hasítsuk ki a sátor bal oldalát a cipősarokkal és menjünk ki. Hasítsuk ki a másik sátrat, menjünk be és kössük be a Gnóm-sámán szemét, vegyük el a magic torc-ot és kössük gúzsba a sámánt. Az előző sátorban nyissuk ki a ládákat a kulccsomóval és vegyük vissza tárgyainkat. A sámán sátrába visszatérve Geekát találjuk, aki megölte a sámánt, mert a helyére pályázik, csak a torc kéne neki. Sikerül rávenni, hogy nyissa ki társaink börtönét és jöjjön velünk, mert ráakadhat a parancsolás sisakjára a királyok hegyében (We need...; Geeka can be...; I know something...; Why do you want...; You can open...). Geekával vigyük ki a baloldali ládát a börtönajtó mellé, majd Geeka kurblijával nyissuk ki az ajtót, kössük a kötelünket a ládára és eresszük le a többieknek - abban vannak a cuccaik. Küldjük előre Geekát, menjünk utána, majd zárjuk le a kurblival a lejáratot. Brendel kalapácsával zúzzuk be a rácsot, s küldjük be Brendelt a fura kövekért. Nyissuk ki a panelt, tegyük a szerkezetbe az imént talált köveket. Ezután Telsekkel használjuk a fekete Irixet, mely hatalmas erőt ad neki, forgassuk el az ajtó kerekét, majd nyissuk ki.

ajtót helyezzük a szakadék felé és keljünk át rajta - Telsek itt marad őrnek. A kincseskamrában csapdába kerülünk, csak Geeka fér ki a rácson, de kapzsisága a veszte. Brendel és a kötél segítségével másszunk le a szoborhoz, nézzünk fel rá, s dobjuk be a szemét Brendel kalapácsával. Másszunk fel, s a kitört szem mögött Bronát találjuk... ez már a vég. Szellem ellen hiába harcolunk a karddal: inkább azt semmisítsük meg, amivel megidézték. A könyvet.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SHANNARA KIADJA: VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 486/33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

3DO

LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT: M2 ÚJDONSÁGOK

Egy rövid hírrel kezdeném e havi 3DO rovatunkat: a tavalyi év nagy szenzációja volt, hogy a Matsushita csekély 100 millió dollár tőkeinjekciót pumpált a 3DO Company-be, ezzel tehát immár szinte biztossá vált a Mark 2 névvel fémjelzett 64 bites technológia jövője, és '96 második felére várható megjelenése. Ha a Nintendo így folytatja (az Ultra japán megjelenése - jelen pillanatban - '96 március 31-nél tart, az európait pedig még ki tudja....), lehet, hogy az M2 lesz az első igazi 64-bites konzol. Immár tehát a világ egyik legnagyobb elektronikai cége kezében van az M2 sorsa, a Matsushita már most tárgyalásokat folytat több hardware-gyártó céggel. Kevésbé örvendetes hírek hallhatók azonban a gép áráról: az all-in-one gép állítólag 400 $-t fog kóstálni.

BLADE FORCE

Meggagridben járunk, egy nyüzsgő ipari városban, ami a néhai Los Angeles romjaira épült. Mint különleges vállalkozói zóna, a város a vállalkozások elősegítésére eltörölt minden korlátozó intézkedést, beleértve az adókat, a drogtörvényeket és a környezetvédelmi szabályozásokat is. Ebben a túlságosan is szabadpiaci légkörben hatalmas vállalatok fejlődtek ki, de ugyanígy nőtt a bűnözés is. Mivel a kormány nem tart fenn többé börtönöket, bíróságokat, kórházakat, nem létezik semilyen visszatartó erő a bűnözéssel szemben, s nincs semilyen gyógyszer azok számára, akiket megmérgez az agyonszennyezett környezet.

A nem kis méretű izgő-mozgó drone-ok hihetetlenül gyorsan vannak mozgatva.



Egy kicsiny földalatti mozgalom - tagjai között néhány megmaradt rendőrtiszttel, kisvállalkozóval, és másokkal, akiket nyugtalanít a növekvő bűnözés - most arra összpontosítja erejét, hogy visszaszerezze Meggagrid utcáit. Mint az egyetlen létező HeliPak pilóta, mi vagyunk a mozgalom igazi hőse, és a legfontosabb szövetségese.

EGY ÚJABB MAGÁNYOS HŐS

Mint e kis történetből kiderül, a Studio 3DO legújabb játékában ezúttal egy SuperMan-szerű hőst alakíthatunk, azzal a különbséggel, hogy nem egy rakétát, hanem egy rotort kell a hátunkon viselnünk. Meggagrid hat legmenőbb gengszterét kell elfognunk, no persze ez cseppet sem lesz könnyű feladat. Ennek megfelelően tehát hat jól megtermett, gyönyörű texture-mapped városrészt kell berepülnünk, s kirángatni a bűnözőket a főhadiszállásukról.

PRO...

Jöhetnek mindenféle "következő generációs" gépek, amint betöltődik a játék, láthatjuk, a 3DO mindenféle upgrade nélkül is képes csodálatos 3D-s terepet generálni. A táj szépen kidolgozott, igaz a scenery-update nem a legtökéletesebb, de ezt ügyesen álcázták a ködös levegő effektussal, így az egész grafikát a gép végül is igen impresszív 24 frame/másodperces sebességgel képes kezelni. Mindehhez tökéletes irányíthatóság párosul, a gombok kézhezállóbban, és értelemszerűbben nem is lehetnének kiosztva, s emberünk 3D-ben való mozgatása is eszméletlenül eltalált, tényleg olyan, mitha repülnénk. A programozók még arra is gondot fordítottak, hogy egy-egy rakéta kilövésekor hősünk hátratántorodjon. Az akció alatt a hangulathoz abszolút illő metál muzsikát hallhatunk, s persze a hangeffektusok is megállják a helyüket.

...ÉS KONTRA

No persze semmi sem fenékig tejfel, vannak a játéknak negatívumai is. Néha például egy-egy objektumra tüzelve, főként az erőpajzs-kapuknál ha közelről lőttem rájuk, érthetetlen módon nem találtak a lövedékeim, ugyanakkor az ellenség lövedékei ha közel álltam egy-egy falhoz, egyszerűen átjötték a falon. Aztán ott van a nehézségi szint. A város háromnegyedében órákig repkedhetünk, gyűjtögethetjük a jobb fegyvereket, majd amikor beérünk a főhadiszállás környékére, másodperceken belül leszednek bennünket.

A JÁTÉKMENET

Az akció egyébként nem túl bonyolult: a küldetések előtt mindig kapunk egy kis eligazítást a HeliPak feltalálójától, Dr. Franz Gruberttől, itt a legfontosabb a térképrészletet alaposan megfigyelni, ugyanis az mutatja meg az adott főhadiszálláshoz az útat. Ha ezt megtaláltuk, már sínen is vagyunk. Tapasztalataim szerint egyébként a főnökök környékén nem érdemes az ellenséggel bíbelődni, gyorsan át kell csak repülni. A gengszterekhez pedig sokszor (persze energiaveszteséggel) be lehet verekedni magunkat a még teljesen aktív védelmen keresztül is. Igaz ez az öngyilkos technika legfeljebb csak a kezdeti szinteken válik be, a játékra végül is az a jellemző, hogy sok türelemmel, lépésről lépésre kell az ellenség vonalait felszámolni. Azok tehát akik csak egy pergő shoot'em up-ra vágynak, inkább hagyják ki.

A tripla fegyverrel mindjárt hathatósabban megy a pusztítás.



A későbbi szinteken egyre agresszívabb ellenfelekkel találkozhatunk.



ÉRKEZÉSI OLDAL

ULTRA PINBALL

PC

Újabb pinball őrületnek nézünke elébe. Az első versenyző már be is lépett a ringbe: az Ultra Pinball. Ezzel egyben új cég nevezett be ebbe a műfajba, a játékot ugyanis nem más adta ki, mint a Sierra. Rögtön biztosra is akartak menni, ezért első flipperjátékukat a már befutott Outposttal "házasították" össze. Hogy ezt hogyan csinálták? Nos, egy ún. történetes flipperről van



szó, tehát minden balltrap vagy rámpa az Outpostból már ismerős gépezetet hoz működésbe, a feladatok teljesítése esetén pedig a játékos jutalma ezúttal nem csak néhány villogás meg csilingelés, hanem csodálatos 3D-s animációk. Ennek köszönhetően egy sokak számára nyilván kevésbé örvendetes hírt kell közölnöm: elérkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy immár a flipperjátékokhoz is minimum egy 486-os gépre van szükségünk 8 Mega RAM-mal. Figyelemre méltó újítás még a játékmenet, ugyanis nem nekünk kell kitalálni, hogy mit kell csinálni, a gép mindig megmutatja hova lenne jó, ha beütnénk a golyót, tehát az abszolút kezdők is boldogulnak vele. Összesen 5 pályát találhatunk a CD-n: a bolygó felszínt, a gyárat, a harcálláspontot, a bányát, és egy földalatti labort. A játékot kifejezetten Windows'95-höz fejlesztették, de a 3.1-es verzióval is elindul.

MORTAL COIL

PC

2005-ben járunk. Mortal Coil a fedőneve annak az elsőrangú zsoldosokból álló titkos ügynökségnek, amelyet a világ nagyhatalmai hoztak létre szabotázsakciók kinyomozására, illetve terroristák likvidálására. Legújabb küldetésükön a két nőből, két férfiból és egy droidból álló csapat még nem tudja, hogy főnökeik valójában hova küldték őket: a terroristáknak titulált valakik ezúttal valójában egy Shatarian nevű idegen faj harcosai, 2269-ből. A jövőben az emberi faj fenyegetést jelentett számukra, ezért utaztak vissza az időben, hogy megváltoztassák a történelmet. A Virgin Mortal Coiljában tehát ennek a csapatnak az irányítását vehetjük át, s Doom féle pályákon irthatjuk az idegeneket. A játék, ha grafikájával nem



is nyeri el elsőre a tetszésünket, azért tartalmaz néhány valódi újdonságot: nevezetesen, hogy három féle nézetből a csapat bármely tagjának átvehetjük az irányítását. Ez pedig nem csak annyit jelent, hogy a többiek követnek minket, hanem parancsokat adhatunk ki, tehát a többiek is intelligensen mozognak, s tőlünk függetlenül is tüzelnek. Előfordulhat például, hogy hirtelen szörnyek között találjuk magunkat, s anélkül, hogy jómagunk meghúznánk a ravaszt, pár másodpercen belül csak az idegenek maradványai hevernek szanaszét. A készítők tehát joggal lehetnek büszkék erre az intelligens környezetre, a Seal Team óta nem igen találkozhattunk hasonló anyaggal.

THUNDERHAWK 2

PC

Aki esetleg már belenézett az e havi PS-X rovatunkba, az már láthatott néhány tetszetős képet a Core Design híres helikopterszimulátorának folytatásáról. Ha valaki pedig már bele is olvasott, annak most úgy tűnhet, hogy a PC-s verzió-



val kapcsolatban ismétlem az ott foglaltakat, a két verzió ugyanis szinte 100%-ban megegyezik. Igaz, PC-n már láthattunk sokkal jobb és szebb szimulációkat is, ennek ellenére a grafika szépnek mondható, a PS-X verziónál még valamelyest szebb is, ám sajnos a képernyőfrissítés ugyanolyan gyenge. A világ különböző pontjain összesen 26 "valóságszagú" küldetésen indulhatunk, többek között orvosolhatunk egy újabb olajválságot Kuvaitban, vagy részt vehetünk a boszniai békefenntartásban. Az akciót persze különféle kameranézetekből láthatjuk, ami ráadásul csodálatos 25 frame/másodperces sebességgel pereg. Minden ellenséges objektum a legnagyobb részletességgel van megtervezve, gyönyörűen mozgatott helikopterek tüzelnek ránk, néhol repülők húznak el felettünk, minden lövés, robbanás hangeffektje a helyén van, a háborús hangulat tehát maximális. Összességében egy mai követelményekhez igazított Thunderhawkkal játszhatunk, akinek tehát tetszett az első rész, az a folytatásban sem fog csalódni.

VIRTUAL KARTS

PC

Nem sokáig maradt egyeduralkodó a Virgin a Gokart szimulátorok terén, nemrégiben ugyanis napvilágot látott a Microprose Virtual Kartja. A játék hozza a Microprose szimulátoroktól megszokott szuper grafikát, akár SVGA-ban is rajthoz állhatunk. A pályák sokkal realisztikusabbak mint a Super Kartsban, s persze a motorok is teljesen valósághűen zümmögnek. A játék szolgáltatásiban is méltó a cég nevéhez, választhatunk



csapatot, van gyakorlás, s persze a verseny előtt kvalifikáció is. A szabályok betartásához még a különböző zászlójelzéseket is ismernünk kell, az egész tehát olyan, mint a Forma-1 kicsiben. Három versenyosztály közül választhatunk, amiken belül a járgányokat még ráadásul egyedileg továbbalakíthatjuk, átfesthetjük, stb... Természetesen a különböző kameranézetek sem hiányoznak a játékból: gokartunkat elölről, hátulról is megcsodálhatjuk, pilótánkkal pedig még fel-le is nézelődhetünk. Az igazi csemege azonban most is a hálózati lehetőség: LAN-on keresztül akár 8 emberi versenyző is ringbe szállhat.

ZONE RAIDERS

PC

Valamikor a jövőben egy nukleáris katasztrófa során a Föld 75%-a radioaktívan szennyezetté vált. A még tiszta városokban a szűkös nyersanyagforrások megóvása érdekében a vészhelyzet megoldására létrehozott ECO nevű szervezet kegyetlen törvényeket vezet be: genetikailag átvizsgálják a polgárokat, s akiket nemkívánatosnak nyilvánítanak, kiűzik a terméketlen földekre. Kezdetben ez jó ötletnek látszott, csakhogy a városok peremén így kialakult zónákban a kiutasítottak nem csak hogy életben maradtak, hanem meg is erősödtek. A Zónákban légpárnás kocsival száguldozó törvényenkívüliek az urak, akiket csupán egyetlen cél vezérel: a túlélés. Nos, mi is egy ilyen Zone Raider bőrébe, azaz kocsijába bújhatunk bele. A Zone Raiderek egymásra is veszélyt jelentenek, ám egy legenda szerint, létezik egy hely, ahol egyesítették erőiket, s létrehozták a Szabad Zónát, valahol távol egy radioaktívmentes, tiszta helyen. Hősünk autójával most ezt a helyet vette célba. A játékban tehát 3D-s pályákon kell száguldoznunk, s szinte mindenre lőni, ami mozog, de elsősorban a pályák menti szenzorokra, amik a városok járőreit riasztják. Így meg kell keresnünk a pályák kijáratait, s persze előtte a hozzájuk való kulcsokat. Ennyi a játék, se több, se kevesebb...



Warcraft. Alig hiszem, hogy bárki számára idegenül csengene e név. A játék a maga műfajában egyike volt a legjobbaknak, úgyhogy nem is lepett meg annak idején a hír - már készül a folytatás. Jómagam mély és őszinte kíváncsisággal vártam a játékot: vajon tudták-e újítani a szerzők, vagy csak lehúztak még egy bőrt egy igen hálás témáról? Nos, a Blizzard programozói ezúttal kitettek magukért, a Warcraft II-vel nem a nagysikerű előd profin megírt, de ötlettelen klónját készítették el, hanem egy minden ízében egyedi és érdekes játékot. Pedig nem volt könnyű dolguk, elvégre a Command&Conquer után hálátlan feladat bármilyen stratégiai stuffal előrukkolni.

A harc Azerothért tovább folytatódik - ezúttal földön, vizen, levegőben.

A program terjedelme durván 500 Mbyte, azaz "nagy nehezen" ráfért egy CD-re. Félórás digitalizált filmrészletekre épp ezért senki se számítson, bár az egyes pályák közti átvezető képsorok természetesen ebből a játékból se hiányoznak. Hogy mit tudok még a Warcraft II külcsínye kapcsán elmondani? A játék hangja első osztályú, a Goblinok harsány "Here I'am" visítását hallva több ismerősöm is szabályos röhögőgörcsöt kapott. A grafika úgyszintén egészen kimagasló, s ami a legfontosabb: a játéknak van HANGULATA. Az utóbbi időben kevés olyan programmal találkoztam, ami előtt el tudtam volna tölteni nyolc órát egyhuzamban. A Warcraft II viszont valósággal a monitor elé szögelt, és hosszú éjszakákon át irtottam vadul az elvetemült orkokat vagy a puhány embereket. Én mindenkinek csak ajánlani tudom a játékot, mint a karácsony egyik legkellemesebb meglepetését.



AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT A RÉGI

Elég egy pillantást vetni a mellékelt képekre és magatok is láthatjátok, hogy az irányítás jóformán semmit nem változott az első rész óta. Néhány apróbb változás azért történt, de a legfontosabb ikonok és parancsok maradtak a régiek. Tán a legkellemesebb újítás, hogy az élelmes programozok "elcsenték" a C&C remekül bevált irányítási rendszerét, azaz a bal egérgomb folyamatos nyomvatartásával egyszerre több figurát is mozgathatunk. Ezzel lényegesen leegyszerűsödött a nagyobb csapatok irányítása, ami az első részben bizony fenemód körülményes volt. Ezen kívül három új és igen hasznos paranccsal is bővült "arználunk". Az első az *őrjáratozás* (Patrol), amivel kiválasztott embereinket fel-le meneteltethetjük két pont között. E módon viszonylag kevés emberrel is nagy területet fogunk belátni, s kevésbé kell tartanunk a váratlanul felbukkanó ellenséges csapatoktól. A második új opció az *őrködés* (Stand Ground), ezzel tudjuk katonáinkat egy megadott hely védelmére fogni. Ez annyit tesz,



Tömegjelenet a sziklás domboldalban. Igazi üsd-vágd, nem apád.

hogy egy helyben állnak és minden közelükbe lépő ellenséges harcost azonnal megtámadnak. A harmadik, s egyben utolsó új parancs a *Zárótűz* (Attack Ground), amit csak Katapultoknak és Csatahajóknak adhatunk ki. A zárótűz alá vont területet egységünk folyamatosan lőni fogja, függetlenül hogy van-é a közelben ellenséges katona vagy sem. Leginkább szűk szorosok védelmére illetve az ellenfél forgalmasabb útvonalainak lezárására érdemes használni ezt a parancsot.

Szintén új ötlet a játékban, hogy minden egységünk csak egy bizonyos távolságon belül látja az ellenséges katonákat és harci gépeket. A játék ezáltal lényegesen nehezebbé és reálisabbá vált, bár néha az őrületbe kergetnek a tenger legtávolabbi pontjaira bujdokolt olajszállító-hajók, amiket órákon keresztül kell hajkurásznom. Kissé meglepett a fa és olaj mellett nyersanyagként felbukkanó olaj is, amire főleg a hajók gyártásánál lesz szükség. Naftát a tengerben árválkodó, méretes olajfoltok felé épített fúrótornyokból szerezhetünk. Hát, sajátos elképzelés egy alapvetően fantasy beállítottságú világban... Az egyes pályák végcéljai szintén változatosabbak lettek a Warcraft I-hez képest, foglyok kiszabadításától a testőrködésen át egészen a totális háborúig van itt minden. Érdekes dolog még az is, hogy a képernyő bal oldalán épp aktuális figuránk értékeiről is láthatunk egy rövid összefoglalót, úgymint életerő, páncélzat, sebzés stb. Mindent összevetve a játék alapjai nem sokat változtak, de a sok apró újdonságnak köszönhetően a játszhatóság rengeteget javult az első rész óta. Ez pedig nem csekélység.

HADVEZÉREK KICSINY SZABÁLYKÖNYVE, AVAGY ÚTMUTATÓ A TÚLÉLÉSHEZ

A VÁROS FELÉPÍTÉSE. És kezdetben vala a városháza... legalábbis a Warcraft I-ben. A folytatásban a programozók arra a logikus következtetésre jutottak, hogy kár lenne elkövetni ismét azt a hibát, hogy minden pályát egy eleve megkötött helyről kell kezdeni - azaz parasztjaink már tudnak városházát (Great Hall) is építeni. Sok pályán épp ezért mindenfajta kötöttség nélkül, mindössze néhány paraszttal és katonával indulunk. Hogy hol akarjuk leendő városunkat felhúzni - csak rajtunk áll. Ez esetben első dolgunk a megfelelő hely kiválasztása lesz. A leglényegesebb szempont a bánya közelsége, hisz eleinte rendkívül fontos lesz, hogy minél gyorsabban pörögjön a pénzünk. Az erdő úgyszintén lényeges, hisz flottánk felépítéséhez temérdek fára lesz szükség. Ja, és ha már szóba került a flotta, nem árt a vízparthoz közel építkeznünk.



Vízpart mellett nem jó lakni, mert sok lovagot kell hasogatni.

Ezekre különösen a későbbi pályákon kell majd figyelni, mivel a játék készítői alattomos módon elrejtettek néhány "beugratós" helyszínt. Például az egyik Ork pályán van egy elhagyatott sziget egy gazdag bányával, nagyon közel az indulási ponthoz. A gond csak az, hogy alig van fa, s aki ide építkezik, az hosszú távon kegyetlenül megjárja. Pedig elsőre nagyon csábító...

A városháza felépítése után nem árt ráállni a parasztok termelésére, legalább öt-hat kell belőlük már az induláshoz is. Második nagyobb beruházásunk nyugodtan lehet egy *laktanya* (Barracks), erre sokszor már a játék legelején is nagy szükségünk van. Eztán érdemes felhúznunk néhány *farmot* (Farm) és *őrtornyot*, valamint megerősíteni az őrséget. Eleinte csak *Figyelőtornyot* (Scout Tower) tudunk építeni, amit a

ARCRAFT II
S OF DARKNESS

későbbiekben *őrtoronnyá* (Guard Tower) vagy *Ágyútoronnyá* (Cannon Tower) fejleszthetünk. A Farm embereink élelmezéséhez kell, hisz amíg dúl az éhínség nem képezhetünk ki új csapatokat. Az őrtorony építéséhez szükségünk lesz egy *Fűrészmalomra* (Lumber Mill), míg az Ágyútoronyhoz egy *Kovácsra* (Blacksmith). Az őrtorony főleg könnyen páncélozott gyalogosok ellen nyújt védelmet, míg az Ágyútorony komolyabb célpontok, például hajók ellen használható a legjobban. Íjászaink fegyvereit és képességeit a Fűrészmalomban, míg Gyalogosainkat és Ballisztáinkat a Kovácsnál tudjuk fejleszteni. Ezeket a fejlesztéseket a későbbiekben mindenképp megéri megcsinálni, de egyenlőre van jónéhány fontosabb kiadás. Példának okáért a *Kikötő* (Shipyard) felépítése. A legtöbb pálya megnyeréséhez a tengerek uralma a kulcs, amihez rengeteg Csatahajóra lesz szükségünk. A Csatahajóhoz pedig olaj kell, úgyhogy első dolgunk a kikötőben egy Olajszállítóhajó legyen, amit rögtön el is lehet kergetni *Olajfúrótornyot* építeni. Eközben a szárazföldön is zajlik az élet, többek között neki lehetne állni a Városháza fejlesztésének. Amíg ezt nem tettük meg, addig több igen fontos épületet nem tudunk felhúzni. Sajnos... Az emberek *Várrá* (Keep), míg az Orkok *Erődítménnyé* (Stronghold) alakíthatják át szerény hajlékukat (ez az átalakítás amúgy elég sok pénzbe, fába, olajba és időbe kerül). Midőn ezzel végeztünk, rögtön két új épületet is felhúzhatunk: az Embereknél az *Istállót* (Stables) és a *Felfedezőt* (Inventor), míg az Orkoknál az Ogre *Vermet* (Ogre Mound) és az *Alkimistát* (Alchemist). Az Istálló felépültével már tudunk lovagokat is kiképezni, míg a Felfedezőnél Gnóm Helikoptereket és Törpe Utászokat tudunk gyártani. Lovagokra mindenképpen szükségünk lesz, hisz nélkülük seregünk ugyancsak foghíjas. Egy-két Gnóm Helikopter szintén nem árt majd, hisz ennél a pontnál már nem árt felderíteni az ellenfél városait - legalább tudjuk meg, hogy mire is számíthatunk. Az Orkok részéről egyébként pont ez a helyzet, csak ők Ogrékat és Goblin léghajókat fognak gőzerővel termelni.

Na, ezek után érdemes lenne visszatérni leendő flottánkra. Ha már összegyűlt egy tisztességesebb mennyiségű olajkészlet, nem rossz befektetés felépíteni egy *Olajfinomítót* (Oil Refinery) és egy *Fémöntödét* (Foundry). Az Olajfinomító 25%-al megnöveli a befutó olaj mennyiségét, míg a Fémöntöde nélkül nem tudunk gyártani Csatahajót, Tengeralattjárót és Csapatszállítót. Amúgy hajóink fegyverzetét és páncélját is a Fémöntödében tudjuk fejleszteni (csakúgy mint a fegyvereknél és páncéloknál, itt is 3 fokozat van). Miután felhúztuk ezt a két épületet, kezdjük el nagyüzemben gyártani a Csatahajókat, de még néhány Olajszállító sem árt meg. Ennél a pontnál már időszerűvé válik Várunkat (illetve Erődítményünket) Kastéllyá (Erőddé) átépíteni, hogy végre megjelenhessenek seregünkben a mágia tudorai is. A Kastély fokozatot elérve három új épületet kapunk: a *Templomot* (Church), a Griffek *Csarnokát* (Gryphon Aviary) és a *Varázslótornyot* (Mage Tower). A Templom (Orkoknál Altar of Storms) a Paplovag és annak varázsigéinek kifejlesztéséhez kell, tán a legfontosabb épület e három közül. Következőnek a *Varázslótorony* (Orkföldön Temple of the Damned) felépítését javaslom, bár a mágusok kiképzése és varázslataik rengeteg pénzbe fognak kerülni. A Griffek Csarnokát (zöld bőrű barátainknál (Dragon Roost) hagyjuk utoljára, tán erre lesz a legkevésbé szükségünk. Ezek után túl sok építenivalónk nem lesz, minden pénzünket fordítsuk a varázslatok, fegyverek, páncélok és különleges képességek kifejlsztésére, valamint seregünk megerősítésére. Ha neadj Isten kimerülne a bányánk, azonnal keressünk egy másikat, építsünk fel mellette egy Városházát néhány őrtoronnyal, s gondoskodjunk a fegyveres őrizetről. Persze ha idáig eljutottunk, túl sok gondunk már nem lesz... Egyébként az előbb felsorolt épületeket csak az utolsó előtti pályától tudjuk mind felépíteni. A korábbi pályákon bizonyos varázslatok, hajók és épületek "le vannak tiltva", azaz teljes arzenálunkat csak apránként kapjuk meg.

A HARC. Hát igen, ez a téma is megér egy misét. Az első, és legfontosabb szabály a harccal kapcsolatban: óvakodj az ellenfél Katapultjaitól és Ágyútornyaitól! Bármekkora sereggel is támadj, a nehéztüzérség előbb vagy utóbb felőrli csapataidat. A Katapultokat Lovagokkal vagy Ogrékkel érdemes szétszedni (az ilyen gyors és erős csapatokat aligha állítja meg bármi is), míg a különféle tornyokat bízzuk nyugodtan az Utászokra.

Más. Miután megszereztük a tengeri fölényt, szedjünk össze úgy öt-hat csatahajót és kezdjük szétlődözni az ellenfél part menti épületeit. A Katapultokra itt sem árt vigyáznunk, mivel hajóink vastag páncélzatuk ellenére sem hallhatatlanok. Sőt! A 12. ork pályán csak katapultokkal több mint húsz (!) Csatahajót semmisítettem meg - minimális veszteségek árán. Szóval nem árt centizni még



Ez a tűzlabda bizony telitalálatot sejtet.



azokkal a böhöm nagy hajókkal is. Előfordulhat, hogy valamelyik pályán irreálisan nagy túlerővel kerülünk szembe, ilyenkor csak egy lehetőségünk van: az ellenfél kivéreztetése. Ez nagy vonalakban abból áll, hogy egy jól kiépített védelmi vonal mögött beásva egyre-másra semmisítjük meg katonáit és hajóit, miközben arra várunk hogy utolsó bányája is kifogyjon. Csakis ekkor, mikor már képtelen veszteségeit pótolni, támadjuk meg és kezdjük apránként pusztítani birodalmát. Nem rossz taktika, csak kissé időigényes.

Az ellenfél bányáit egy pillanatra se hagyjuk nyugodtan, lőjük a környéket katapultokkal, gyilkoljuk a parasztokat, támasszuk fel a halottakat. A legmocskosabb trükk szerintem egy őrtorony felépítése a bánya mellett (ez mondjuk elég macerás, de néha érdemes vele megpróbálkozni). Az előbb leírtak persze csakis a várostól viszonylag távol fekvő, csak kevéssé védett bányákra vonatkoznak. Semmi értelme egy két laktanya és öt őrtorony védte fal mellett bármivel is próbálkozni. Rendkívül sokat segíthetnek harcban még a különféle varázslatok, mint pl. Vérszomj, Lassítás,









Kárhozat Vértje vagy Ördögűzés, épp ezért mindig védjük varázstudóinkat. Különösen vigyázzunk a Halállovagokra, kiket egy jól irányzott Ördögűzés bármikor kirobbanthat a létezésből. Lehetőleg mindig tartsuk őket hátul, legfeljebb egy-egy halott feltámasztásának erejéig hozzuk őket az első vonalba. A komolyabb csatáknál már igen nehéz áttekinteni a terepet, én ilyenkor mindig le szoktam venni a játék sebességét a minimumra.



És végezetül még egy nagyon-nagyon fontos szabály: városunkat és bányáinkat mindig őrizzük. Az a legjobb, ha tucatnyi emberünk járőrözik állandó jelleggel a partokon, és legalább három katapultunk áll tüzelésre készen a város közepén. Nem is annyira az épülekre kell vigyázni, mint a felalá járkáló bányászokra illetve favágókra. Volt már pálya, ahol majdnemgyonem több parasztot vesztettem, mint katonát...

SEREGLISTA

Parasztok (Peasant) és Peonok. Hát igen, ők reménybeli hódításaink törékeny, ámde nélkülözhetetlen eszközei. A Warcraft első részéhez hasonlóan csak velük huzathatunk fel épületeket, vágathatunk fát és bányászhatunk aranyat. Ami újdonság, hogy végszükség esetén akár harcra is foghatjuk őket, bár értékeik hagynak maguk után némi kívánnivalót.

Gyalogosok (Footmen) és Gruntok. Elméletileg eme bátor lelkek alkotnák seregünk magvát, de a játék vége felé már kezdenek fölöslegessé válni. Én főleg bányák védelmére illetve járőrözésre szoktam használni a fiúkat, támadni csak nagy tömegben érdemes velük. Illetve jól kiépített védelmi vonalak ellen még úgy se... Közelharcban mindenesetre megállják a helyüket, bár lovagok, ogrék és őrtornyok ellen az esélyeik nem túl kecsegtetőek.

Elf Íjászok (Elven Archer) és Troll Baltavetők (Troll Axethrower). Nevük magáért beszél: fő feladatuk az ellenséges gyalogság távolból való lehentelése. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy közelharcban tán csak a parasztok múlják alul őket, úgyhogy nem árt hős Íjászainkat néhány durvább harcossal (orkkal, ogréval) védelmezni. A legnagyobb veszélyt rájuk mégis a katapultok és ágyútornyok jelentik; ezek a furmányos hadigépek halálos pontossággal szedik le egy helyben álló és békésen lövöldöző katonáinkat.

Elf Felderítők (Elven Ranger). Akár az Elf Íjászok, csak marconább kiadásban. Külön ki kell őket fejleszteni a Kastélyban, viszont ezek után már minden Íjászunk automatikusan Felderítőként kezd, s ez érvényes a már meglévő embereinkre is. Az Íjász címszó alatt leírtak rájuk is igazak, csak harci értékeik némileg jobbak. Különleges képességeiket, mint a Céllövészetet, a Hosszú Íjakat és a Felderítést a varázslatokhoz hasonlóan külön kell kifejlesztenünk - ami ugyancsak leapasztja majd kincstárunkat.

Troll Berserker. A Troll Baltavetőkből lehet kifejleszteni őket, sokban hasonlítanak az Elf Felderítőkhöz. Képességeik a Felderítés, a Könnyű Fejszék illetve a Regeneráció. Főleg ez utóbbi érdemel figyelmet, hisz e képesség birtokosai ha lassan is, de folyamatosan gyógyulnak. Az Orkoknál pedig, kik nem járatos a gyógyító mágiákban ez különösen hasznos lehet.

Lovagok (Knight) és Ogrék. Ez már a nehézsúlycsoport, nem sok náluk



Ezt nevezem mészárlásnak.



keményebb harcos tapossa Azeroth és a többi királyság földjét. Gyorsak, erősek és szívósak, támadásra és védekezésre egyaránt alkalmasak. Nagy tömegben szinte megállíthatatlanok, bár az őrtornyok és ballliszták még a legkeményebb különítményeinket is megtréfálhatják. Nálam mindig ők alkotják a szárazföldi hadak túlnyomó részét.

Paplovagok (Paladin) és Ogre-Mágusok (Ogre Mage). Miként a Felderítőket az Íjászokból, úgy tudjuk a Paplovagokat a Lovagokból, illetve az Ogre-Mágusokat az Ogrékból kifejleszteni. Ők már az ellenfél (és különösen a Halállovagok) őszinte bánatára képesek varázsolni is, bár a Mágusok tudásától még messze állnak.

Ballliszták és Katapultok. Kedvenc gyilkológépeim. Lassúak, könnyen sérülnek és ritkán tüzelnek





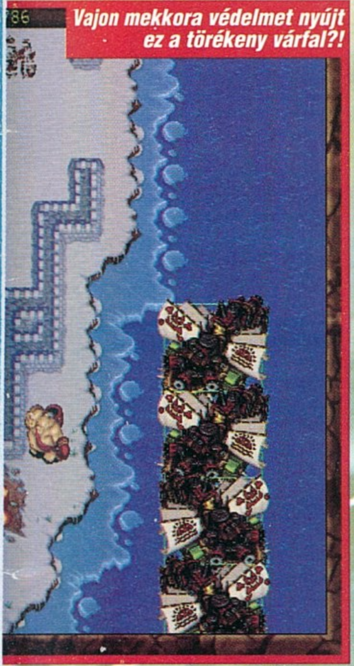




- de ahová betalálnak, ott kő-kövön nem marad. Legyen a célpont talpig vértbe öltözött Lovag vagy nyomorult Peon, a hatás nem marad el. Gyorsan mozgó harcosok ellenében sajnos nem megyünk túl sokra, főleg az ellenfél épületeit, hajóit és tüzérségét érdemes támadnunk.

Mágusok (Mage) és Halállovagok (Death Knight). Mint az nevükből is sejthető, igazi erejük a különféle kacifántos varázslataikban rejlik. A test-test elleni harc nem erősségük, így nem árt legalább két Gyalogost mellettük tartani kíséret gyanánt.

Törpe Utászok (Demolition Squad) és Goblin Robbantók (Goblin Sappers). Igazi fanatikusok, akik számára egy-egy csata a szinte biztos pusztulást jelenti. Nem mintha ez a legkevésbé is érdekelné ezeket a kurta fickókat, hisz cselekedeteiket a Törpékre olyannyira jellemző kötelességtudat és a Goblinok messze földön híres ostobasága diktálja. A Demolition utasítás kiadására Törpéink (avagy Goblinjaink) telepakolják a megadott célpontot több kilónyi dinamittal (hmm, vagy inkább lőporral?), majd robbantanak. Az eredmény általában egy rombadőlt épület és néhány szétszaggatott Törpe-Utász... Utászainkat főleg ágyútornyok ellen érdemes kiküldeni, ezeket azonnal az égbe röpítik. A nagyobb épületek ellen sajna több szakaszt is be kellene vetnünk, úgyhogy ezek ellen a jó öreg Katapultos-módszer a nyerő (visszalőni ugye nem igazán tudnak). A közelharc nem erősségük, meg aztán kár lenne ilyen remek fickókat a csatamezőn elpazarolni. Ha minden kötél szakad, inkább vágtassunk be az ellen sűrűjébe és KA-BUMM...



Vajon mekkora védelmet nyújt ez a törékeny várfal?!

Gnóm Helikopterek (Gnomish Flying Machine) és Goblin Léghajók (Goblin Zeppelin). Rendkívül gyors, nagy területet belátó és gyengén páncélozott harci gépek, egyetlen feladatuk a felderítés. Erre kiválóan alkalmasak is, hisz csak Íjászok, Baltavetők, őrtornyok és Rombolók tudnak rájuk lőni (ez igaz minden más repülő lényre is). Másik igen kellemes tulajdonságuk, hogy kizárólag ők képesek felfedezni a víz alatt rejtőző Tengeralattjárókat és Óriás Teknősöket, úgyhogy a későbbi pályákon már hajóink mellé sem árt kirendelni néhány Léghajót vagy Helikoptert. Harcolni sajnos egyáltalán nem tudnak, de az eddig leírtak után ez már igazán bocsánatos bűn.

Grifflovasok (Gryphon Rider) és Sárkányok (Dragon). Elméletileg ők lennének a legerősebb és leghasznosabb lények a játékban, de én nem osztom ezt a hízelgő véleményt. Igaz, hogy repülnek és már tudnak harcolni is, de támadásaik nem igazán erősek és impozáns méretük ellenére könnyen sebezhetőek. Őrtornyok védte területen esélyük sincs, de még a tenger fölött is meg-megkergeti őket egy romboló. Ez magában még nem lenne baj, de 2500 aranyért azért többet várna az ember... Ha nagyon sok pénzünk van, esetleg vásárolhatunk párat, de nélkülük is boldogulni fogunk.

Olajszállító Hajók (Oil Tanker). Ezektől a fegyvertelen, naftától bűzlő hajóktól függ a flottánk számára nélkülözhetetlen olajszállítás. Első dolgunk egy Olajfúrótorony (Oil Platform) felépítése lesz, amit egy olajfolton állva a Build Oil Platform parancs kiadásával tehetünk meg. Ezután megkezdődhet a szállítás (Haul Oil), s innentől kezdve hajónk már teszi a dolgát. A nagyobb tengeri ütközeteket érdemes velük nagy ívben elkerülni, mivel az Olajszállító Hajók harcolni egyáltalán nem tudnak, s páncélzatuk sem túl masszív.

Rombolók (Elf Destroyer és Troll Destroyer). Gyors és viszonylag strapabíró hajók, fő feladatuk a járőrözés illetve az ellenfél Olajszállító Hajóinak állandó macerálása. A Csatahajó méretű jószágok ellen már nem sokat érnek, így nagyobb tengeri ütközetekben nem igazán éri meg őket bevetni. Nagy előnyük, hogy az ellenfél repülő lényeire illetve gépezeteire pusztító ágyútüzet zúdíthatnak, így a legutolsó pályákon szinte nélkülözhetetlenek. Én mondom, nincs annál idegesítőbb látvány, mint amikor egy Sárkány leereszkedik a békésen várakozó Csatahajók közé és elkezdi felperzselni egyetlen Olajfúrótornyunkat.

Csapatszállító Hajók (Transport). Rendeltetésük elég egyértelmű, egyszerre max. 6 szárazföldi egységet képesek szállítani. Embereinket az Unload Transport paranccsal tudjuk partra tenni, illetve az ikonjaikra clickelve egyesével is kirakodhatjuk őket. Csapatszállítóink sajna teljesen fegyvertelenek és roppant lassúak, így aztán nem árt őket egy komolyabb hajóhaddal védeni. Addig nem is érdemes belőlük akár egyet is építeni, míg ki nem vívtuk a tengeri fölényt.

Csatahajók (Battleship és Ogre Juggernaught). Ezek a monstrumok uralják a tengereket, hatalmas tömegükkel és pusztító fegyvereikkel csak kevesen dacolhatnak. Egyetlen lövéssel végeznek a legerősebb Lovaggal is, s még a legjobban megerősített ágyútoronyra se kell két golyónál többet pazarolniuk. Méreteiknél fogva lassúak és nehézkesen mozognak, bár sok manőverezésre nincs is szükségük. Tán csak a Katapultok és Tengeralattjárók jelentenek komoly veszélyt rájuk, ezektől mindenkor óvakodjunk. Flottánk igazi erejét a Csatahajók adják, bár a későbbiekben azért érdemes néhány Rombolót is építenünk.



Már ezen az alig talpalatnyi földön is ennyi a betolakodó?

Gnóm Tengeralattjáró (Gnomish Submarine) és Óriás Teknős (Giant Turtle). Igen trükkös jószágok. Csakis légi illetve víz alatti járművek vagy lények látják, a gyanutlanul kószáló hajók még csak vissza se tudnak rájuk lőni. Ezen tulajdonságuk miatt ideálisak az ellenfél kisebb és fedezet nélkül hajózó flottáinak szétverésére. Amennyiben felfedezték volna őket, a lehető leggyorsabban fogjuk menekülőre a dolgot, mivel egy Csatahajó egyetlen találattal a tenger fenekére küldheti Tengeralattjárónkat.



Hát, eleget loptam a helyet, ideje búcsúzni. Zárszóként még annyit, hogy a Warcraft II tényleg egy szenzációs játék, mindenkinek csak ajánlani tudom. Jómagam poroszos fegyelemmel végig is nyomtam a játékot, s nyugodtan állíthatom: megérte az a sok kávészagú, átvirrasztott éjszaka. Aki ne adj isten nem érezne magában elég eltökéltséget a játék végigjátszásához, egy apró cheat segítségével megtekintheti a záró képsorokat. Az Enterrel hívjuk le az üzenő-ablakot, majd gépeljük be: "There can be only one". Úgy látszik nem csak én imádom a Hegylakót...

U.i.: Aki teheti, az mindenképp mérje össze erejét egyik barátjával modemen keresztül. Az valami tömör gyönyör.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WARCRAFT 2 — KIADJA: BLIZZARD

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX66
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB


EF 2000
EUROFIGHTER 2000
KNIGHT'S CHASE
FORMULA ONE GRAND PRIX 2
SEIKO
WING COMMANDER 4
MEGJELENT!
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL
HAMAROSAN MEGJELENIK!
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

folytatás az első oldalról

PETE SAMPRAS TENNIS 96	HIVJ	
PGA TOUR GOLF 2	4900	
PIRATES OF DARK WATER	6900	
PUNISHER	11900	
ROADRASH 3	9900	
ROCK AND ROLL RACING	5900	
ROLO	7900	5900
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	
SIMPSONS B. NIGHTMARE	5900	
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK)	9900	7900
SPARKSTER	9900	
SPIDERMAN MAX CARNAGE	9900	
SPIROU	9900	7900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	
TAZMANIA 2	9900	
TECMO SUPER BOWL	8900	
TINY T. BUSTER H.TREASURE	7900	
TINY T. ACME ALL STARS	7900	
TOYS	6900	
VECTORMAN	11900	
VIRTUA RACING	11900	9900
VIRTUAL BART	5900	
WINTER OLYMPICS	5900	
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	7900	

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ALADDIN	HIVJ	
CHOPLIFTER 3	5900	
DRAGON	5900	
EARTHWORM JIM	HIVJ	
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900	
GEARWORKS	4900	
JUNGLE BOOK	HIVJ	
LION KING	HIVJ	
PRIMAL RAGE	7900	
SHINOBI 2	4900	
SONIC DRAFT RACE	7500	
SPEEDY GONZALES	7500	
STARGATE	5900	3900
TARZAN	5900	
WIZARD PINBALL	8900	

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

BACK TO THE FUTURE 2	3900	
GOLDEN AXE WARRIOR	3900	2900
IMPOSSIBLE MISSION	3900	
NEW ZEALAND STORY	3900	
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	5900	
SONIC 2	4900	
WIMBLEDON 2	4900	

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN ANOTHER WORLD 2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999	
ALADDIN	HIVJ	
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999	
ARCADE POOL	2999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
ARMOUR GEDDON	1999	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BIG RED ADVENTURE	3999	
BLACK HAWK	6999	4499
BUDOKAN	2999	
CAR AND DRIVER	HIVJ	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	6999	
DAWN PATROL	6999	3999
DELTA V	6999	2999
DESCENT	6999	3999
DOOM 2	6999	
DREAMWEB	6999	2999
DUNE	2999	
DUNE 2	HIVJ	
EARTH SIEGE	6999	
EL FISH	3999	
ELITE II	5999	2999
EPIC	2999	
EUROPEAN CHAMPIONS	HIVJ	
EYE OF THE BEHOLDER	3999	
EYE OF THE BEHOLDER 2	3999	
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999	
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO DISK	3999	
F29 RETALIATOR	2999	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	HIVJ	
FLASHBACK	3999	
FLIGHT SIM. TOOLKIT	2999	
FREE DC	4499	
GRAND PRIX UNLIMITED	2999	
GUILTY	5999	3999
HAND OF FATE - KYRANDIA 2	5999	3999
HEIMDALL 2	2999	
HEROES OF THE 357TH	2999	
HOKUM KA50	5999	3999
INFERNO	7999	5999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	
JAGGED ALIANCE	8999	
JUNGLE BOOK	HIVJ	
JURASSIC PARK	HIVJ	
LHX ATTACK CHOPPER	2999	
LION KING	HIVJ	
LITIL DIVIL	HIVJ	
LOW BLOW	2999	
LURE OF TEMPTRESS	2499	
MAGIC WORLDS	2999	
MARIO ANDRETTI RACING CHAMPIONSHIP	2999	
METAL MARINES	7999	
MIDWINTER	1999	
MIDWINTER II	2499	
MIG 29	2999	
NHL HOCKEY	HIVJ	
NOMAD	3999	1999
OPERATION STEALTH	1999	
PEPPER S ADVENTURE	5999	2999
PINBALL DREAMS 2 - DATA	3999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
POPULOUS + PROMISSED LAND	2999	
POWERMONGER	2999	
PRINCE OF PERSIA	2999	
PRO TENNIS	1999	
PROJECT X	3999	
PUSH OVER	HIVJ	
PYROTECHNICA	5999	3499
QUARANTINE	6999	
RAMPART	2999	
REACH FOR THE SKIES	2999	
REALMS	2999	
RETRIBUTION	5999	3999
RETURN OF THE PHANTOM	5999	
REX NEBULAR	3999	1999
RINGWORLD	2999	
ROBOCOP 3	2999	
SHADOW CASTER	2999	
SHADOW LANDS	2999	
SHUTTLE	4999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SPACE FEDERATION	5999	2999
SPECTRE VR	8999	5999
STAR CONTROLL II	4999	
STAR CRUSADER	5999	
STARLORD	5999	3999
STEEL THUNDER	2999	
STRIKEFLEET	2999	
SUPERKARTS	6999	
SUPER SPACE INVADERS	1999	
SUPER STREET FIGHTER 2	3999	
SYNDICATE	HIVJ	
SYSTEM SHOCK	6999	
TEENAGE M. H. TURTLES	1499	
TEST DRIVE 2	2999	
TEST DRIVE 3	HIVJ	
THE CYCLES	2999	
THE GAMES	2999	
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITION	3999	
ULTIMA VI	2999	
ULTIMA VII	HIVJ	
ULTIMA UNDERWORLD	2999	
ULTIMATE BODY BLOWS	4999	
WARCRAFT	7999	
WARRIORS	7999	
WING COMMANDER	HIVJ	
WING COMMANDER2	HIVJ	
WING COMMANDER SECURITY MISSION	2999	
WORMS	HIVJ	
WWF EUROPEAN RAMPAGE	1999	
ZEPPELIN	6999	3999

IBM PC 5.25 PROGRAMOK

LES MANLEY LOST IN LA	1999	999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999	4999
7TH GUEST	3999	
11TH HOUR	9999	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	4999
3D LEMMINGS	9999	
3D PINBALL - SIERRA	7999	
ACROSS THE RHINE	9999	
ACTUA SOCCER	9999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
APACHE LONGBOW	9999	
ARMORED FIST	7999	4999
ASCENDANCY	9999	
ATTACK STACK COLLECTION	HIVJ	
BENEATH A STEEL SKY	6999	4999
BLOODNET	6999	4499
BLOODWING	9999	
BRICKS, BLOCKS & CLOCKS	5999	
BRUTAL	3999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CADILLACS DINOSAURS	7999	
CAMPAIGN	5999	3999
CANNON FODDER 2	2999	
CENTRAL ONTELIGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	7999	5999
COMBAT CLASSICS 3	7999	4999
COMMAND AND CONQUER	HIVJ	
COMMANDER BLOOD	6999	
CREATURE SHOCK	HIVJ	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CRUSADER NO REMORSE	HIVJ	
CYBERIA	9999	
D GENERATION	1999	
DARK FORCES	HIVJ	
DARKER	9999	
DAY OF TENTACLE	HIVJ	
DAWN PATROL	6999	4499
DESCENT	7999	3999
DESTRUCTION DERBY	HIVJ	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	
DIGITAL LOVE	3999	1999
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999	
DOOM 2	9999	7999
DRAGONSPHERE	6999	3999
DREAMWEB	6999	3999
DUNE	2999	
DUNE 2	HIVJ	
DUNGEON MASTER II	9999	6999
DUST	7999	
EARTH SIEGE	8999	
EARTHWORM JIM	HIVJ	
ECSTATICA	8999	5999
EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999	
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELITE II	6999	3499
EXTRACTORS	7999	
F1	HIVJ	
F117 A	2999	
FADE TO BLACK	9999	
FATAL RACING	9999	
FIFA 96	9999	
FOOTBAL GLORY	2999	
FREDDY PHARKAS	4999	
FULL THROTTLE	9999	
FX FIGHTER	9999	
GRAND PRIX MANAGER	9999	
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GUILTY	7999	5999
GUNSHIP + 50 GAMES	3999	
GUNSHIP 2000 + SCENARIO	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HEXEN	HIVJ	
HI OCTANE	11999	6999
INCA	4999	
INDY CAR RACING	HIVJ	
INDY CAR RCING 2	9999	
INFERNO	6999	4999
INHERIT OF THE EARTH	7999	4999
IRON ASSAULT	7999	4999
ISHAR 3	4999	
JAGGED ALLIANCE	7999	
JORDAN IN FLIGHT	2999	
JUNGLE STRIKE	6999	
JURASSIC PARK	HIVJ	
KINGS TABLE	6999	2999
KINGS QUEST 6	4999	
KINGS QUEST 7	8999	4999
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	3999	
KYRANDIA 3	2999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LANDS OF LORE	HIVJ	
LAST DINASTY	9999	
LAURA BOW 2	4999	2999
LEMMINGS 3	5999	
LOADSTAR	9999	
LODERUNNER	6999	
LOST EDEN	7999	
LOST IN TIME	4999	2999
LOTUS	4999	
LOTUS 3 ULTIMATE CHALLENGE	HIVJ	
M1 TANK PLATOON + 50 GAMES	3999	
MAGIC CARPET	9999	
MAGIC CARPET DATA	4999	
MAGIC CARPET 2	9999	
MANIAC SPORTS	6999	3999
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLLECTION	9999	
MICROCOSM	8999	
MISSION CRITICAL	9999	
MONOPOLLY	7999	
MORTAL COIL	9999	
MORTAL KOMBAT 3	HIVJ	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NAVY STRIKES	HIVJ	
NEED FOR SPEED	9999	
NIGEL MANSEL	HIVJ	
NOCTROPOLIS	8999	5999
NOMAD	6999	2999
NOVASTORM	8999	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
OSCAR	HIVJ	
PHANTASMAGORIA	9999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
PLAYER MANGER 2	7999	
POWER CORRUPTION & LIES	9999	
POWER DRIVE	6999	
PREMIER MANGER 3	4999	
PRISONER OF ICE	9999	
PRIVATEER	2999	
PRO PINBALL	HIVJ	
PYROTECHNICA	6999	4999
REBEL ASSAULT	HIVJ	
REBEL ASSAULT 2	11999	
RETRIBUTION	5999	3999
SCREAMER	HIVJ	
SEA LEGENDS	HIVJ	
SHADOW CASTER	7999	
SHADOW CASTER	2999	
SHANARA	8999	
SILENT STEEL	9999	
SILVERLOAD	9999	
SIM TOWN	9999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SPACE HULK	2999	
SPACE HULK	6999	
SPACE QUEST 6	4999	
SPECTRE VR	9999	6999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999	
STAR CRUSADER	7999	5999
STARLORD	3999	
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2999	
STONE KEEP	HIVJ	
STRIKE COMMANDER	HIVJ	
SU 27 FLANKER	9999	
SUBWAR 2050 AND SCENNARIO	7999	4999
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	9999	5999
SUPERSKI PRO	6999	
SYSTEM SHOCK	2999	
SVGA HARRIER	3999	1999
TEMPATION COLLECTION -7TH GUEST -HAND OF FATE -INDY CAR RACING -LANDS OF LORE	8999	
TERMINAL VELOCITY	8999	
TFX	HIVJ	
TIE FIGHTER COLLECTORS	9999	
TILT	8999	
THE DIG	9999	
THUNDER HAWK 2	9999	
TIME GATE (MAGYAR LEIRÁSSAL)	5999	
TORNADO + FALCON 3.0	5999	
TRANSPORT TYCOON	6999	
UFO	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA VIII-SAPS	9999	
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999	
US NAVY FIGHTERS	9999	
US NAVY FIGHTERS GOLD	11999	
UNIVERSE	4999	
VIRTUAL KARTS	999	
VODOO LONGUE	7999	
VOYEUR	6999	3999
WARCRAFT 2	HIVJ	
WARRIORS	7999	
WARPLANES VOL.1	7999	
WING COMMANDER IV (MAGYAR LEIRÁSSAL)	HIVJ	
WINGS OF GLORY	8999	5999
WIPEOUT	HIVJ	
WOLFPACK	6999	3999
WORMS	7999	
WRATH OF GODS	6999	
XANTH	6999	
X WING COLLECTORS CD	9999	7999
X WING	HIVJ	
ZEPPELIN	6999	3999
ZONE RAIDERS	8999	
ZOOL	HIVJ	
ZORRO	6999	3999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK JANUÁR 15-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151



















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

SZEGED,
Vadász u. 5.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,
a Pasaréti térnél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 176-3248)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.